SEGA
問題：魚へんに弱と書いて
なんと読む？
イワシだ!!
ネットワーク対戦クイズ
Answer×Answer
アンサー×アンサー
テレビ番組さながら！
駆け引きアリの対戦クイズ
ただ答えるだけじゃない、全国のプレイヤーと1対1で対戦。
公式ホームページ http://anan.sega.jp/

問題：ダイナマイト刑事EXで
武器になる魚介類は？
ロブスターだ!!
???
DEKA
ダイナマイト刑事EX
~アジアンダイナマイト~
アジアの大都市を舞台に
コスプレして大暴れ！
着替えたコスチュームで固有のモーションに変化。
公式ホームページ http://d-deka.sega.jp/
©SEGA
セガ公式ホームページ：http://sega.jp/

試してあげようか？キミの強さを──。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年8月号(No.87)
http://www.arcadiamagazine.com/

目 次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『アルカナハート FULL!』
「おーい、ヨリコー。——そりゃっ!」
「えっ!?　な、なに?　なになに?」
「本ばっかり読んでないでサ。遊びに行こっか」
「……今、すごくいいところなんだけど」
「じゃ、メガネ返さない〜っと」
「えーっ!　やだやだ!　返してよ、リリカぁ!」

(記事は92ページから)

© EXAMU Inc.
Illustration by 瑞姫

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

© SEGA

よぉ、そこのあんた、アクションゲームは好きかい!?　ん?　俺は夜のお勤めよりも大好きさ!　グリグリボコモゴパンチハメは気持ちイィィィ!　そんなアクション燃えっ漢は、問答無用でレッツゴー!　DADA駄々ダァァイナムウィト・デカ!　今度はアジアで大暴れレRe:だっぜ!

掲載ゲームタイトル

連載記事

悠久の彼方へと語り継ぐ、——剣と魔法が綴る英雄譚。

アーケード業界に新たな風を吹き込む、タイトーの一大プロジェクトが始動！　力こそがすべての世界を舞台に、召喚士たちが織りなす壮大な叙事詩 ——その物語が紐解かれる日は刻々と迫っている。

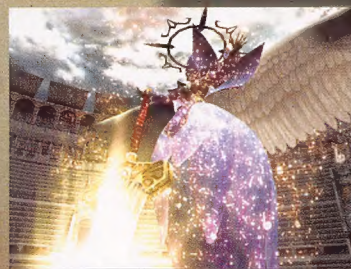
※ゲーム画面、カードは開発中のものです。仕様・カードデザインなどに関して、予告無く変更する場合がありますので、ご了承ください。

ファンタジー要素が満載のリアルタイム対戦バトル!?

『アクエリアンエイジ オルタナティブ』に続き、タイトーがオンライン対戦型のカードゲーム最新作『悠久の車輪～Eternal Wheel～』を発表!

気になるプレイ進行は、複数のキャラクター=カードをリアルタイムに操作するプレイスタイル。プレイヤーは戦局を左右する召喚士となって、パーティーメンバーと呼ばれるキャラクターたちを統率、個々のカードが持つ特性や特殊能力などを活かし、いかに対戦相手の召喚士を倒すか? といった戦略面を重視したタイプのようだ。

また、イラストもカードゲームの大きなウェイトを占める一要素だが、本作では吉田明彦氏がメインビジュアルを担当。今回公開されたカードの中には同氏のカードは無いが、当然期待できるものが存在するといえるだろう。このほかにも数多くの著名な作家&イラストレーターたちが、色鮮やかなトレーディングカードのイラストレーターとして参加している。

全国のゲームセンターで稼働するのは、まだ当分先だが、続報が入り次第、本誌でお伝えしていく。それまでお楽しみに!

キャラクター同士の戦闘経過は、美麗な3Dグラフィックでリアルタイムに表現。ミニマップを見ると、陣取り合戦的な要素もあるようだが?（写真上）巨大な召喚獣のようなものは、どのような条件で登場するのだろう?（写真左）

個別に数値は違うものの、各カードには共通してLV、INT、ATK、COST、HPといった数値的な項目がある。剣や杖、靴といった職業を表すであろうアイコンと、勢力を表しているようなシンボルとカードのベースカラー、レアリティは表記されていないが、黒枠と白枠が見て取れる。二つ名とキャラクター名、固有能力名のようなAPと共に記された数値とその効果範囲らしきアイコンなど、さまざまな要素が詰まっている。これらの数値や情報が、どのようにゲームへ反映されるのだろうか?

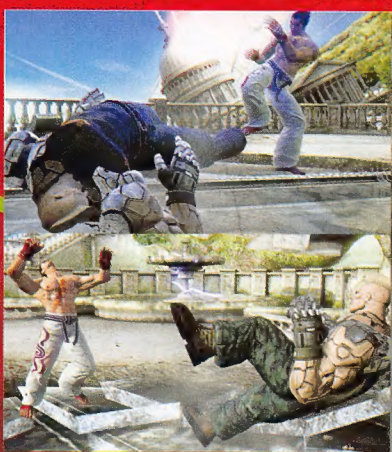
悠久の車輪～Eternal Wheel～
- **■メーカー**：タイトー／スクウェア・エニックス
- **■ジャンル**：オンライン対戦型カードゲーム
- **■操作方法**：レバー+2ボタン+カード
- **■発売日**：未定
- **■使用基板**：TAITO Type X²

Text:伊勢猫

鉄拳 TEKKEN 6

RAGE

レイジシステム

対戦中、体力が一定数値まで減ると怒りが爆発、【レイジ＝怒りパワー】が発動し、相手に与えるダメージが増加。最後まで気の抜けない緊迫した対戦が可能に。

STAGE

ステージ移動

『鉄拳4』での電話ボックス破壊など、ステージ内の構造物の破壊に加えて、ステージ内の壁や床の一部には、崩壊することで隣接する別エリアに移動できるものがある。

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：未定
■発売日：2007年
■使用基板：――

プライベートショーにて、ついにプレイアブルで出展された『鉄拳 6』。今回は、判明したシステムについてその場で開発陣にインタビュー！　より詳細な内容や構想中の企画、開発の方向性などについて語ってもらった。壮快感と緊迫感を増した鉄拳シリーズ最新作が、ついに見え始めた!!

初めて遊べる状態で公開された『鉄拳6』。実際に新筐体の前に座ってみれば、だれしも圧倒的な進化に目を奪われるだろう。だが、全体としてはまだ「60～65％ぐらい」の完成度で、「グラフィックはまだ20％、パフォーマンスはあと30％はアップできる」とのことだ。今回は、公開された新要素、新システムについて開発陣に詳しいお話を伺ったぞ。

新筐体は汎用で、モニターは液晶だが「ブラウン管なみの反応速度」を誇る。高さと角度も、長く遊んでも疲れないよう、「やってる人もギャラリーも斜め上から見てる感じなので、その辺が再現できる高さをミリ単位で調整しました」とのことだ。音にもこだわっていて、音の広がり、音域ともに歴代のどの筐体と比べても最高のものになっているとのこと。

JIN KAZAMA 風間 仁

――レイジシステムは、どういう経緯で入れることになったのでしょうか？

原田　鉄拳って、自然に起こりうることの中で面白さを表現したいという思いがあって、あまりプレイヤーに「ここで何をしなきゃいけない」という操作を求めたくなかったんです。そういう中でも、もっと緊張感があったり、闘いに変化を付けられないかと、『TAG』のときの「怒り」のような仕組みを新しい形として入れようというところから始まったものです。

米盛　ボタンを増やしてみたりもしたんですが、やっぱり辛いんですよね。意識しながら対戦していると、どこで使おうか考えているうちに負けてしまったり。

原田　駆け引き的には、常にデッドヒートが起きるようにしたかったんですね。鉄拳ってもともと一発逆転があるとは言われつつも、やっぱり1：9みたいな体力差になると、ほぼ絶望的なところがあったので、そこで大逆転があったり、上級者でも気が抜けない状況を作りたかったんです。あきらめずにやれば何とかなりそうな。そういう自分の体力っていう大きな要素の中で変化をもたせる遊び方を模索している中で、レイジシステムが出てきたという感じですね。

池田　基本的な攻防は変わらないけど、緊張感が増して、全然気が抜けないんですよね。リードした側も一回ちょっとなめたことをしちゃうと手痛い打撃を受けてしまう。逆に、先に赤くなると「おし！」と思いますよね。あと、実は体力ゲージが伸びているんですよ。

原田　「それじゃ前より速く終わっちゃうんじゃない？」と思いきや、体力が増えているので、そうではないんです。だから前半は意外と慎重な闘いになるんですけれど、後半は大胆になるか、すごく慎重になるかのどちらかにスタイルが分かれやすいところが面白いですね。

池田　レイジが発動している三島家に風神拳くらうと、脳汁出ますよ（笑）。「あ～っ！」って。

原田　その逆もしかりですけどね。崩拳一発でドカンともっていけたり。そういった鉄拳らしさと、好評だった『5』のち密さをいい形で融合させた、闘いに緊張感を与えるためのカンフル剤のようなものですね。

ハメコ。　ステージが壊れるギミックなんですが、これが対戦にどう影響するかが気になりました。今日やった感じでは、仕切り直しになっちゃってるんですが……。

米盛　楽しくなるようにしたいですね。

原田　闘いのテンポはあんまり止めずに……。

米盛　そこはすごく重要ですね。テンポは今より早くしたいと思っているくらいなんですよ。あとは、それなりのメリットを与えないと損した感が出てしまうと思うので、硬直差やダメージが重要になってくると思うんですが……、そこはこれからの味付け次第ですね。

――ちなみに壊れる個所はどれくらいあるんですか？

米盛　バリエーションの中の一つとして考えているので、少なめにしようとは思っています。

原田　三つ四つあれば多い方かな。調味料でいえば、数パーセントの「コショウ」みたいなもんだと思うんですよ。ときどき起きるスパイス的な要素ですね。

――割れるときはすごくあっさり割れていましたね。

原田　現時点では、見せるため簡単に壊れるように調整しているだけで、これは全く本仕様ではないです。調整次第ではいくらでも固くできるし、落とした側が有利になることも、その逆もできるし……何でも自由。そこはさじ加減ですね。ジャックは重たいから、足を踏み入れただけで落ちるとか（笑）。

――ステージに関しては、まだほかにもギミックがありますか？　夕方から夜になったりと、いろいろな仕掛けや変化があるんでしょうか？

原田　「夕方から夜」というようなステージの変化は日食で結構再現しているんですが、もっと光や水の要素を使って、大きく変化があるところを見せたいですね。

米盛　だいたい各ステージに1個は核となる仕掛けやテーマがあるようになっています。

原田　まだまだステージはあるので、ほかにも面白いものを見せていきたいですね。光と影の演出みたいなところで、格闘のカタルシス的なものを感じてもらえるようにしていきたいと思っています。

――画面の印象としては、キャラクターが大きいですね。

原田　16：9のワイドになって、「迫力が出て良かった」と思ってもらえるように、アングルや画角を気にして調整を続けているところです。

――その迫力の一環として、大きな要素と思われるのが、エフェクトなんですが……

原田　エフェクトも紆余曲折があってかなり変わってますね。好評だった『5』や『DR』みたいなものを出してみたり、『3』や『TAG』のものを再現してみたり。でも、何か物足りなかった。最初は「空間ゆがみ」だけで表現していたんですが、「力の強さ」みたいな波動は伝わるけれど、「勢い」が伝わらない。マンガのような効果線を加えて、線の太さや広がり方、曲がり具合などいろいろ工夫しましたよ。曲線も、もっとラフにできないかと、毎回同じパターンではなく、かなり幅をもって違う出かたをするようになっています。とにかく、気持ちいい、パッと見で「うおっ！　出してみてぇ！」と、純粋に何も考えずに、打撃を当ててみたいと思ってもらえるようなものを目指して作ってみました。

ハメコ。　「鉄拳だなぁ」っていうエフェクトですよね（笑）。

原田　まさにそういうコメントが欲しくてやったって感じです（笑）。ありそうで無かったベタな表現だと思うんですけれど、実は大した技術は使っていないんですよ（笑）。でも、リテイクの数はかつて無い多さでしたね。映画的な空間ゆがみ表現と、漫画的な表現を混ぜて、オリジナルかつゲーム的な感じを出したいなと。

池田　ちなみに、レイジが発動するとダメージが上がって、いろんなビックリするような技で、固有エフェクトが出るようになるんですよ。

米盛　普段エフェクトが出ない技にエフェクトが出て、気持ち良かったりしますね。連係が光りまくったり。

原田　また、エフェクトではないんですが、ジャックの手が伸びる技は、気持ちいいと思いますよ。

米盛　あのやばさは味わってほしいですね（笑）。

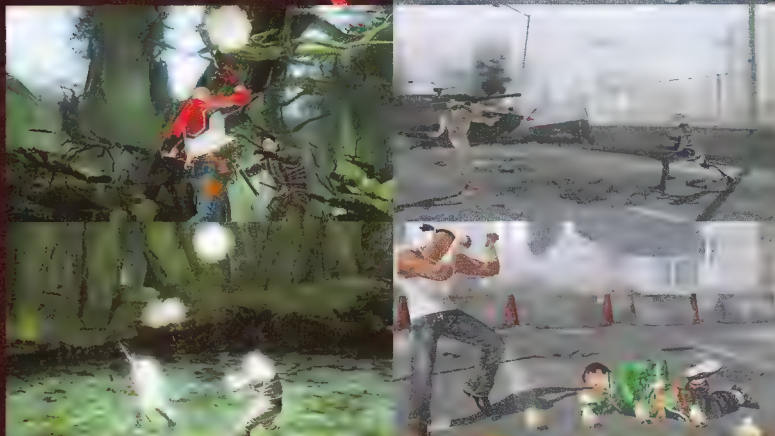
原田　伸ばすのはやっぱり夢だったと思うんですよ。そういう、強い弱い関係無くやってみたくなる、出すだけで気持ちいい技はどんどん増やしていきたいですね。

鉄拳6開発者インタビュー

開発：原田勝弘（ディレクター）、米盛裕一（全体統括、ほか全般）、池田弘典（TEKKEN [illegible]）
聞き手：上野真嗣（編集）、ハメコ。（ライター）、タケヤマ（ライター）

CUSTOMIZE

カスタマイズ、アイテム技

カスタマイズは、組み合わせのバリエーションが劇的に増加。さらに特殊な技が出せるようになるアイテムも。写真はレオの照明弾、アンナのハイヒール飛ばし、ブルースのひよこ（笑）。

MIGUEL
ミゲル

――キャラごとのエフェクトもあるんでしょうか？

原田　当然それはあります。あとは、新作になったときに、何もかもリセットされると、さびしい思いをする人もいると思うんですよ。もちろん、過去の戦績は残して『6』でも見れるようにしたいのですが、それ以外にも、『5』や『DR』を長くやってきてくれた方に、期間などに応じて、何か特別な、ゲーム中に見られるものをあげたいなと思っているんです。その中の一つとして、例えばキャラ固有のエフェクトが、普段真っ白なものが炎みたいな色になったりと、性能には影響しないけれど、持っててうれしい、誇りとして持てるものを用意しようと思っています。まだ決定ではないですが、そういうことをやろうかな、と。

――褒章システムについては？

原田　褒章は、すごくたくさん種類があるんです。携帯でコレクションして、友だちに見せたり、自分で楽しむものですね。だからコレクター性が高いですね。

米盛　誇らしいものじゃなくても、どんどんあげちゃおうと思っているんですよ。

原田　例えば、やたらとギリギリのグレイト勝ちが連続してる人とか、逆にグレイト負け何回目とか……あと、やたらといろんな店舗を回ってる人とか、やたらとこだわりの技でフィニッシュしているとか。

――それとは別に、チームでも何かあるようですが？

池田　ゲーセンっていう、お互いが顔を付き合わせて遊ぶ場所で、友だちの輪が広がっていくという部分が大切だと思っています。チームをみんなで育てていこうと、チーム同士で、いかに直接対決以外の方法で競って遊んでもらうかというのがキモですね。

原田　友だちとそういう事をやるとモチベーション上がるじゃないですか。あとは単純に、チームを組んでポイントを貯めると、エンブレムがカスタマイズできたり、チームに入っていることでもらえるアイテムがあったりします。お店でチームを組んでお店単位で頑張ってもらったり、イベント的な使い方もできます。逆にネットでチームを募集して、見知らぬ人同士で「何か知らないうちに50人くらいになっちゃったけど頑張っちゃおう」みたいな遊び方もできると思います。

池田　チームに加入していると、お題をクリアしていこうみたいなイベントができるんですが、それがファイトマネーの獲得にもつながっているので、それをクリアすることでバンバンファイトマネーを稼いでいけます。あとはTEKKEN-NETを使って、チーム内での大会を開けるというようなことも考えています。

チームコミュニティ

今作ではチームのシステムが刷新され、チーム対抗戦、チームレベルなどメンバーで協力し合ってチームを成長させていく要素が盛り込まれた。エンブレムを設定、カスタマイズしたり、チーム戦でしか得られないアイテムを入手できるようにもなる。さらに、チームを組むことで、「トライアル」に参加でき、ファイトマネーなどを得ることができるようだ。

――アイテムの値段は、どうなりますか？

米盛　今回、コスチュームの数と組み合わせがすごく多いので、高いものと安いものとで、メリハリは付けるかもしれませんね。

――アイテムといえば、アイテム技というのが今回から入っていましたが……？

原田　これは、ぼくらが言い出したというよりも、ユーザーの意見が始まりなんですよね。鉄拳のイベントで地方へ行ったときに、「レイの鉄砲打てないんですか？」とかいろいろ聞かれて。僕らからすると逆に「やっていいんですか？」みたいな感じだったんですよね。「対戦にあんまり影響があると困るんだけど、でも使いたい」っていう、いい意味でわがままな要求に、真剣に取り組んでる最中です。

ハメコ。　ブルースのヒヨコは、古くから鉄拳やってる人はうれしいですね。勝ちポーズ画面で、たまに後ろにヒヨコが映ってたりしたのがよかったです（笑）。

米盛　ただヒヨコが出るだけなんですが、企画イチオシです（笑）。プログラマーから「このヒヨコが相手を襲うの？」とかいろいろ聞かれましたね（笑）。

原田　一番分かりやすいマードックの金棒とかはみんな「おー」って言ってくれるんですけどね（笑）。

池田　僕は大会動画で、ヒヨコを6匹くらい出して勝ってるっていうのをモニターで見るのが夢ですね（笑）。

ハメコ。　もともと鉄拳って、後ろ向いて相手の逆側に技出したり、そういうことを楽しんだりしてるところがあるので、同じような要素なのかなと。

原田　それは言い得て妙ですね。まさにそういう感じです。とにかく、ユーザーの欲求や無理難題に挑んでいる最中ですね。

――ロケテストではまた別のシステムを……？

原田　テストしたいとは思いますけれど、なかなか間が無いので……。クオリティアップはできても、新しい要素を入れるのはちょっと厳しいかもしれないですね。

池田　ほかには、アルカディアさん的には驚愕の変更点があるんですが……、実は、8フレジャブが無いんですよ。

タケヤマ　それは気付きませんでしたね。

池田　コンボは今までより刻みづらくなっていると思うんですが、モッサリとはしないようにしています。全キャラのジャブの発生を10フレームにすることで、8フレ不利や9フレ不利を作れるんです。反撃が確定しない状況が作れて、駆け引きの幅が広がるんですよね。

タケヤマ　では、今までの10フレパンチャーが有利になるんでしょうか？

原田　もちろん、そこはちゃんと調整しています。

池田　起き上がり蹴りも変わっていますし、下段捌き関係も変わっていますね。

米盛　「何とかシステム」、といえない細かいところでは、結構変わっていますね。

――全体の調整の方向性はどういう感じなんでしょうか？

池田　おとなしくしようとは考えていないですね。

原田　ち密な部分は、ユーザーから普段からもらっている細かい意見を事細かに分析して、「どういう改善をしていけばどういう駆け引きが増えて面白くなるのか」というものを考えてどんどん取り入れています。逆にレイジや、ヒット周りのエフェクトなど、大胆なところは相当とんがらせようと思ってるんですよ。ち密なところは、より凝縮された固いものを作ろうとしていて、弾けているところは、外見上すごいデコボコに見えるかもしれないですけれど、とんがったものにしようかと。

池田　『DR』ほど、角が取れた調整にするんじゃなくて、最初は「技とか分かんないけど、とにかく攻めようよ」という方向にしています。一番意識しているのは、新しく始めるプレイヤーが入りやすいシステムにすることですね。だから、フレーム固めとワカラン殺しはできるだけ無くしたいと考えています。

派手で、気持ちよくて、面白いものを作ります

――ちなみに、キャラの枠が40枠ぶんありましたが？

原田　今は新キャラもビジュアルで三人しか出ていないんですけれど、もう1キャラ増やす予定です。

――今回タイムリリースは？

原田　キャラクターに関しては、タイムリリースはしないでいこうと思ってるんです。やっぱり、後から出てきたキャラクターは不利ですし、最初からそれ目当てでやろうと思ってるのに待たされるというのは、ストレスだと思いますので、隠しは無しでいこうかなと。その代わり、ゲームセンターのオペレーターさん向けに、定期的なイベントをネットワークから配信しようと考えています。携帯を見て、「あぁこんなキャンペーンやってるのか、今日ゲームセンターに行って一回カード挿してみよう」と思えるようなイベントを、配信しようと思っているんですよ。あと、一部のアイテムをタイムリリースにすることは考えています。

――段位システムはどう変わるんでしょうか？

米盛　『DR』でいう初段あたりのゾーンでは、定期的に昇格イベントが起こるような仕組みにすれば、きっともっと楽しめるんじゃないかと考えてはいます。

――最後に、鉄拳ユーザーに一言お願いします。

原田　これからいろいろなことを公開していけるという地点に、ようやく立てました。『5』、『DR』で、本当にいろんな方から、鉄拳に対する意見・想いをもらっています。とにかく僕らは、みんなにやってもらって、派手で「気持ちいい」、「面白い」、「カッコいい」と思ってもらえるようなものを作ろうと、期待を裏切りたくないという思いで必死に頑張っているので……、冬まで待ってください（笑）。

（2007年6月18日　バンダイナムコゲームスにて）

プライベートショーバージョン プレイインプレッション

ハメコ。

もう十分多いのにまだ増える魅力的な新キャラたちやら、シャレになんない超美麗グラフィックやら、どこもかしこも進化しまくっている『鉄拳6』。動かしているだけで、技を出しているだけで楽しめる、いわゆる「鉄拳らしさ」は良い意味で不変!!　安心して待つべし♪

タケヤマ

「レイジシステム」をめぐる攻防は、かなりアツいものになりそうで楽しみ!　「アイテム技」のような、遊び心満載な作りにも感動しました。

緊迫した闘いとお笑い要素が同居している、鉄拳シリーズらしい作品になるんじゃないかと思います!!

褒章（ほうしょう）システム

褒章は画面上に表示されるものではなく、携帯サイトで確認できるコレクターアイテムのようなもの。毎日鉄拳をプレイすることで得られるものなど、多種多様に用意されているようだ。

新たな標的をザク・マシンガンで撃て!

MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON 戦士の記憶

カート・ラズウェル中尉

ロビン・ブラッドジョー中尉

「機動戦士ガンダム」の戦場を、ジオン公国側のMS（モビルスーツ）・ザクⅡで駆け抜ける、そう快ガンシューティングゲーム『スピリッツ オブ ジオン』の新作が登場! 今回は速報として、ついに現れた強大な敵機と、新システムの一部を紹介するぞ。

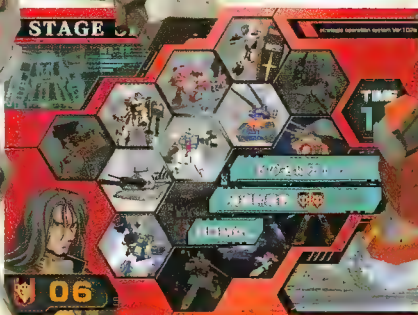
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン型コントローラー
■発 売 日：2007年秋予定
■使用基板：TAITO TypeX＋

※画面は開発中のものを使用しているため、製品版とは異なる場合があります

Text：カイゼルちくわ

新バージョン『戦士の記憶』では、ミッションを自由に選べるステージ選択モードが導入される。そして下の写真でも分かる通り、あの最終兵器「アレックス」がついにボスとして登場!! 歴戦のエース「修羅の双星」の二人は、果たして汎用MSのザクⅡで勝てるのか!?

MS-06R-2
カート・ラズウェル専用
高機動型ザクⅡ

ある程度好きな任務を選べるのみならず、難易度をミッションごとに選択できるようだ。アレックスと戦いたいなら、厳しい道を覚悟すべし!?

MS-06R-1A
ロビン・ブラッドジョー専用
高機動型ザクⅡ

RX-78NT-1
ガンダムNT-1
"ALEX"

変更点多数!? 一年戦争は佳境へ……

今回紹介した要素以外に、敵MSの行動など難度調整に加え、敵の攻撃の見やすさや撃破の演出、操作方法の改良といったプレイ環境の調整をはじめ、本作ならではの変更が多数――!? 詳細は続報を待て!

あの闘いから９年…新たなるダイナマイトバトル、激発!!

ダイナマイト刑事(DEKA)™ EX

～アジアンダイナマイト～

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：特殊なふいんき（←なぜか変換できない）アクション
■操作方法：8方向レバー＋３ボタン
■発 売 日：2007年7月予定
■使用基板：NAOMI™

Text：C・LAN

前作から9年ぶりとなる『ダイナマイト刑事』シリーズ最新作がこの夏登場！　ハイテクビル、豪華客船と活躍の場を移してきたブルーノ刑事が、宿敵ウルフ＝ホンゴウを追ってアジアへ潜入！　単純爽快なアクションとイミフなセンスをとくと味わえ！

この夏、ジョン・○クレーンよりも

一部に熱狂的なファンを持つ『ダイナマイト刑事』シリーズは、一見普通の格闘アクション。だが、本来は必要無いっぽいところに究極の力を注ぎ、作品とは一線を画するカオティックアクションとして名を馳せているのだ。そんな作品がさらに変なところでパワーアップして帰ってきたのだ。プレイ後に残るのは、清涼なSMILE！　アジアで大暴れできる日は近い！

多彩なアクションとアイテムを駆使して闘い抜こう。今作ではコスチュームチェンジの使い方が鍵！

基本操作を一応解説

操作方法は右図参照。レバー＋ボタンの固有技やダッシュもあるぞ。あとは自分で試してみるといい（ぞんざい）。

ウルフ＝ホンゴウ率いる悪いやつらをやっつけろ！

ブルーノの宿敵ウルフ＝ホンゴウは大統領の娘をさらったり、客船を占拠したりとやりたい放題。今回はアジアでのテロをするべく、強力な戦闘員（バイトやパート含む）たちと戦う！

悪のバイトに天誅！　ダウンを奪った敵キャラさえも頼もしい武器になるのだ。

シーンはめまぐるしく移り変わる。メイド喫茶で機関銃メイドと大立ち周り！

文字よりも空気を読め！イベントシーンも健在

唐突に挿入されるイベントシーンも『刑事』シリーズの醍醐味。ボタンやレバーを指示通りに入力するものや、じゃんけんクイズに答えるものがある。後者のイベントは、文末だけを読んで素早く回答するのがコツ。

制限時間は意外に短い。自分の直感と運を信じて、どれかを押すのもアリ。

ゲー事典 『ダイナマイト刑事』の歴史:初代『ダイナマイト刑事』はST-Vで1996年に発売。続編の『ダイナマイト刑事2』はMODEL2で制作され、1998年に発売された。また、今年の4月27日には完全移植＋多数のオリジナルモードを収録したPS2版のSEGA AGES VOL.26『ダイナマイト刑事』が登場している。シリーズ未体験の人は、これで元祖を知ってみてはいかがだろうか。

コスチュームチェンジで四つの人格を操れ！

トランクケースを取得すると、派手なエフェクトとともに着替えタイムに突入！　見ためも性能も全く異なるキャラに変身できるのだ。これがコスチュームチェンジの全貌だ。プレイヤーキャラは主役のブルーノ＋キレイどころ2名。シンディやジーンは長期休暇中につきお休みだ。

コスチューム入りトランクをGETせよ！

トランクケースは3種類あり、それぞれ対応するキャラにチェンジ。一人につき4キャラ相当という特盛仕様だ。二人プレイ時は、取り合いにならないようにNE！

3人なのに12人!?　プレイヤーキャラクター紹介

ブルーノ
熱いハートを宿し、街などを燃やし続ける主人公。若干若返っているように見えなくもない。

ドランク・ダンフー

ジバード・バーミヤン

マイアミ・マッチョ

キャロライン
ブルーノの相棒その1。クールで冷徹な判断を下す才女……なのかどうかはよくわからない。

ヤスダ・クニコ

シンデモ・シニキーレン

ミス・チャイナコネクション

エナメル・チョッキーヌ

マントラ・マンダラ

ザ・デイドリーム

ジェニファー・ジェニュイン
ブルーノの相棒その2。「褐色の閃光」的な異名を持つような雰囲気を漂わせている。

熱い1男、アジアのどこかで大爆発!!

無駄に多いアイテムを使いこなせるか？　一部のアイテムを紹介！

『ダイナマイト刑事』といえば、アイテムの種類の豊富さ、そして予想の斜め上を行くそれらの使い方も大きな特徴。今回も恒例の「寿司」などをはじめ、「荷車」、「萌え風船」、「人力自販機」といった、どう使うのか判断に困るアイテムが目白押し！　アイテムを見つけたら貪欲にゲットして、その効果を試しまくろう！

好奇心が最大の味方！

拾えるアイテムは地面にカーソルが表示される。使用法は殴打や投てきが多いものの、何が起きるかは使ってみるまで分からない。

「のびたラーメン」を発見！食べると体力が減りそうだが、効果のほどは？　刑事ワールドでは常識を捨ててかかることが大切だ。

注意！　フードは殴るためにある！

肉やドリンク、フルーツなどのフードは、大抵の場合体力回復の効果を持っている。しかし、本作のフードは、ピストルやナイフなどと同列の武器アイテムとして存在している（ことが多い）。たとえばバナナは敵に投げつけ、ケーキはたたき付け、コショウは振り掛け……という具合だ。もちろん回復アイテムもあるが、効果が現れるまで油断は禁物だ。

ゲー事典 ○次元ポケットをひっくり返したような、ワクドキアイテム満載の「ダイナマイト刑事」シリーズ。これまでの作品には、稼働時間に応じて一部のアイテムが変化または増加するタイムリリースアイテムが存在した。今回もこのシステムが採用されるかはわからないが、少なくとも数十種類のアイテムがあるので、これらをすべて試してみるだけでも相当遊べそうだ。

悲鳴を上げるタイヤ

巻上がるスモーク！

横を向きながらコーナーを立ち上がってくるマシン。そして沸き上がる歓声。今や全国区の人気となった「D1」がここにはある！　アクセル、ブレーキ、シフトレバー、サイドブレーキなど、車の操作に必要なすべてを使い、観客を魅了する豪快なドリフトを披露しよう！

D1GP PROFESSIONAL DRIFT GAME ARCADE

見る者を魅了する「D1」がアーケードに登場！

豪快かつ華麗な走りで観客を魅了する「D1グランプリシリーズ（以下「D1」）」。その「D1」をモチーフにしたレースゲームが、アーケードに登場するぞ！ゲーム中では2007年シリーズのマシンやコースに加えて、実在のプロドライバーがライバルとして登場するのだ。あこがれのD1マシンを巧みに操り、ドリフト選手権のチャンピオンを目指そう。もちろんカードを使って成績やマシンデータを記録できるシステムを搭載しているぞ。

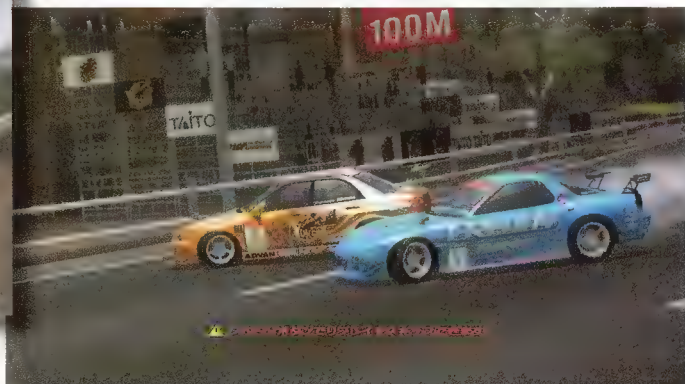
D1GP ARCADE（ディーワンジーピー アーケード）

■メーカー：タイトー／ユークス
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル2+ギア+サイドブレーキ
■発 売 日：未定
■使用基板：TAITO TypeX2

What's「D1」?

「D1」って何？

「D1グランプリ」とは全日本ドリフト選手権のことで、通称「D1」と呼ばれるモータースポーツだ。ほかのモータースポーツとD1が大きく違うところは、速さではなく「かっこよさ」を競うところにある。D1では、ドリフト走行のかっこよさによって勝敗が決定するのだ。見るものを興奮させる豪快なドリフトが人気を集め、世界中でファンが急増中。

プレイヤーはD1ドライバーとなり、ゲストドライバーと壮絶なバトルを繰り広げることになる。現役D1ドライバーに負けない華麗なドリフトを決めてやろう！

速く走るだけではなく ドリフトで「魅せる」走りを!!

通常、ドライブゲームというのは「速さ」を競うゲームだ。数台で同時に走り、一番最初にゴールすれば勝ちだったり、1台で走ってどれだけ速いラップタイムを出せるかを争うようになっている。

しかし本作は「どれだけかっこ良く走れるか」を競うゲームなのだ。具体的には、ドリフト走行を一定の基準で審査し、それをポイント化する。そのポイントの多いプレイヤーが勝者となるのだ。「派手」で「豪快」なドリフトを決めなければ勝つことができないぞ。

派手で豪快なドリフトと聞いて「難しそう」と感じる人もいるかもしれないが、そこは心配ご無用。本作では、手軽に本格的なドリフトが楽しめるようになっているのだ。

速く、長く、そして深いアングルでドリフトしよう

ポイントはどのように計算される?

『バトルギア4 Tuned』では、「コーナーへの進入速度」、「アングル」、「ドリフトしている時間」などでポイントが計測された。つまり、速く進入し、より大きく車の向きを変え、長時間ドリフトすれば高得点をたたき出せるというわけだ。『D1GP ARCADE』におけるポイント計算方法は明らかになっていないが、画面写真を見る限り、同様の計測形式が採用されると思われる。

開発スタッフより『D1GP ARCADE』の魅力

ドリフトといえば「ドリフトモード」。これは『バトルギア4 Tuned』で、人気のゲームモードの一つでもあります。

また、ドリフト走行は、実車の競技として「D1グランプリシリーズ」が開催されており、タイトーはチームスポンサーとして、この競技を応援しています。

「D1グランプリシリーズ」は、ドリフト走行のカッコよさで勝敗を決める競技です。

ドリフトとは、後輪もしくは4輪を滑らせながら走る走法であり、ドライバーは曲がる方向とは逆にハンドルを切りながら、通常の運転の限界を超えた領域でクルマをコントロールしています。そのときクルマは非常にダイナミックな動きを見せ、何より「見ていてカッコいい」のです。加えて、レースやラリーなどの競技と比べると、勝敗はマシンの性能より、ドライバーの腕に依存するところがはるかに大きいのが特徴です。

この「D1グランプリシリーズ」をゲーム化して「カッコ良くドリフト走行してみたい!」、「カウンターステア(曲がる方向とは逆にハンドルを切る行為)を駆使してクルマを走らせる爽快感を味わいたい!」、「ゲームだからこそできる、手軽に楽しめるリアリティーを体験したい!」 そんな夢を実現するために『D1GP ARCADE』(ディーワンジーピー アーケード)は、本格的なドリフトゲームとして開発がスタートしました。

ドラゲーファン、そしてドリフトファン(?)の皆さん、ぜひ楽しみに待っていてください!

FROM タイトー
開発スタッフ一同

思わずのけぞる恐ろしさ！

SILENT HILL®
THE ARCADE

Produced By Shigenobu Matsuyama

サイレントヒル・アーケード

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2007年8月稼働予定

家庭用の名作ホラーゲームがガンシューとなって登場！

家庭用で人気を誇るKONAMIのホラーアドベンチャーシリーズが、クリーチャー撃ちまくりのガンシューティングとなってアミューズメント施設に登場する。その名も「サイレントヒル・アーケード（以下SHA）」。

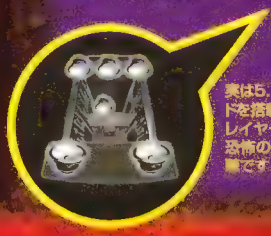
ルールはスタンダードでだれもがとっつきやすく、武器であるハンドガンは銃を画面外に向けて撃つとリロードされる方式だ。ガンシューならではの「やるかやられるか」の緊張感と、家庭用で培われた本能に訴えかける恐怖感が味わえて、二重においしいガンシューとなっているぞ。

現実と悪夢

二つの世界を行き来して進め

画面は開発中のものです

SHA POINT 1 臨場感あふれるこの環境！

見るからに恐ろしいこの筐体、臨場感を最大限に高めるスグレモノ。一歩踏み込めばそこは異世界。周囲とやんわり隔離されたスペースで「SHA」の世界に没入しよう。

実は5.1chサラウンドを搭載しており、プレイヤーを挟撃する恐怖のサウンドも必聴です！

もっと本作を楽しむためにベースとなる家庭用『サイレントヒル』を知ろう

「サイレントヒル」は、KONAMIの名作ホラーアドベンチャーシリーズ。記念すべきシリーズ1作目は、プレイステーション用ソフトとして1999年に発売された。閑静な田舎町「サイレントヒル」を舞台に、主人公がクリーチャーと戦いながら、行方不明になった娘を捜索するという内容。サイレントヒルには現実に近い「表世界」と、血と錆にまみれた悪夢のような「裏世界」があり、突如変貌する二つの世界を行き来しながら謎に迫っていくという世界観が独特。

その後シリーズはプレイステーション2にプラットフォームを変え、死んだ妻からの手紙を受け取ってサイレントヒルを訪れる男を描いた「サイレントヒル2」、突如悪夢に巻き込まれた少女を主人公に据えた「サイレントヒル3」、そしてバスルームに空いた穴から異世界に浸食される恐怖を描いた「サイレントヒル4 ザ ルーム」などが発売されている。

シリーズ最新作となるアーケード版では、ご家庭でプレイヤーを悩ませた、あの敵この敵も登場する。乞うご期待！

現れる友人を助けることで変化が？

サイレントヒルのトルーカ湖には、乗員14人とともに行方不明となった観光船リトル・バロネス号の伝承があった。主人公はこれに興味を寄せて街を訪れた、大学のオカルトサークルの一員だ。行方不明となったほかのメンバーを救い、無事生還するのが目的。仲間を救えるか否かによって展開が変化し、その影響はエンディングにまで及ぶぞ！

ボスクラスの敵との戦いでは捕らわれた仲間を助けるフィーチャーがある。目指せグッドエンド！

1P エリック

21歳のごく普通の大学生。幼い頃サイレントヒルに住んでおり、曽祖父は失踪したリトル・バロネス号の船長だった。ゆえにトルーカ湖の伝承に強い興味を持っている。

2P ティナ

エリックと同じく21歳の大学生。教師を目指して教育学部で勉強中。今回サイレントヒルに来た彼女の目的は、メールフレンドであるエミリーに会うためだった。

SHA POINT 2 道中に仕込まれた多種多様な分岐

今やガンシューおなじみのシステム、ルート分岐だが、本作ではルートだけでなく、敵の行動変化など多彩な分岐が仕込まれている。分岐は、プレイヤーの行動で自動的に発生する自動分岐と、任意で矢印を撃ってルートを選ぶ選択分岐がある。自動分岐は、ある扉を撃つ、プレイヤーを襲ってこない敵をあえて倒すなど、多彩な条件で発生する。

任意選択が可能なルート分岐。真っすぐ進むか右折するか……？　先に何が待ち受けているかは運次第!?

命中率の成績を上げるといったことでも分岐が発生するらしい。気合いを入れて敵を狙撃するべし!!

助けて！

ティナの親戚のフランクを始め、主人公の友人が多数登場する。捕らわれた彼らを救出できれば物語は良い方向へと展開するが……？

敵の弱点を探しだし"クリティカルヒット"を狙え！

ザコのクリーチャーは頭が弱点となっているので、頭を狙い撃ちすれば素早く倒すことができる。ただし、ボスクラスの敵は別。頭が弱点とは限らないため、早い段階で弱点を見抜けるかどうかが勝負の分かれ目となりそうだ。弱点は、弾がヒットするとオレンジのエフェクトが発生するので、これを頼りに手早く弱点を捜すしかない！

弱点に当たったか外れたかは、エフェクトを見れば一目りょう然。右の写真では頭部ヒットが成功!

SHA POINT 3 コンボが熱い！

敵に連続して弾を当てていくと、コンボとしてカウントされていく。コンボ中に敵のウィークポイントを撃つと、その得点にコンボ数が掛け合わされる。つまり、長くコンボをつないで敵のウィークポイントを撃つことこそスコア稼ぎの極意だ。最大コンボ数は20。同じ敵を倒したときでも最大20倍もの得点差が出るのだから、こいつはデカい！

敵を撃ってコンボをつなげ！敵以外の物を撃つとコンボが切れてゼロからやり直し……。

もっと楽しむSHA e-AMUSEMENTで遊びが広がる！

最近のKONAMIのアーケードゲームといえば、e-AMUSEMENTへの対応だ。もちろん本作もバッチリ対応していて、個人ランキングで個人の得点を競えるほか、ペアランキングで息ぴったりの相棒と手を組んで二人で全国一位を目指すという遊び方もできる。また、ゲームは3ステージ各3エリア（合計9エリア）用意されているのだが、いちど足を踏み入れたエリアは、次回から選択してそこから再開できるのもありがたい仕様だ。

このほかにもやり込み要素として、ゲームの達成率を保存できる。達成率とは、あるイベントを見る、だれかを助ける、アイテムを取得する、分岐を選択する、といったことで増えていく。かなり遊びごたえがありそうなシステムだ。この夏を涼しく過ごせそうさせてくれそうな本作の到来を、期待して待とう！

何度やられても、いちど足を踏み入れたエリアから再開できるのだ。へこたれずにエンディングを目指そう！

『湾岸ミッドナイト』のストーリーを存分に楽しもう!!

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2007年7月稼働予定
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる

新しいシステムを導入した「3」の攻略は、バトルに勝つことでチューンし、速く走れるようになる「ストーリーモード」を中心に展開していく。攻略第一回目の今回は、長～いストーリーモードを少しでも有利に進めるために、車選びから、確実にバトルに勝つためのテクニックなどをお届けするぞ。一気に20話までクリアして、基本チューニングをコンプリートしよう！

目指すは820馬力 ストーリーモード

『湾岸ミッドナイト』の原作のストーリーを最初から楽しめて、「2」でチューンした車のデータも引き継げるようになっているので、初心者も上級者も超満足！

バトルの展開に影響する!?　「車選び」

攻略をしていく上で重要になるのは、バトルを楽にできるかどうかだ。

それを判断する要素として、車の駆動方式が挙げられる。重いエンジンを前に積んで後輪で駆動、4輪全部で駆動、後ろにエンジンを積んで後輪を駆動するものがある。これらが、どういう長所があって短所があるのかを把握して選んでいきたい。

ゲンバラはすべて後輪よりも後ろにエンジンを積む「RR」。乗りこなすには慣れが必要。

コーナー出口のコントロールが難しい「FR」

エンジンが前にあって後輪で駆動するFRは、コントロールする楽しさにおいてピカー。バトルを楽しみたい場合は良い選択となるが、4WDに比べると安定性は劣ってしまう。

特にパワーを上げていくとその現象は顕著になるので、FRを選んだ場合は、チューンアップに注意したい。

パワーがあるとテールが滑りやすくなるので、コーナーの出口は注意が必要！

安定した走りを求めるならやはり「4WD」

四つのタイヤ、すべてが駆動するこの方式は、車を前へ前へと進めてくれるので、滑りにくくなっている。

だが足回りが柔らかかったり、車重があるとその前へ進める性能が弱くなってしまう。この駆動方式で速さを求めるなら、ラリーなどのレースに使われている車を選ぶといいだろう。

ラリーシーンで活躍しているインプレッサやランサーは、かなり走りやすい。

コーナーのつっこみで勝負するなら「RR」

重いものが後方に集まっている「RR」。コーナーの進入時に荷重移動で前輪にかかる負担が少ないので、コーナーにスムーズに突っ込める。これによりコーナリングを楽になる。

だが後輪駆動なので、コーナー脱出時は、FRに似たような挙動になってラインが膨らんでしまうので注意しよう。

コーナーの進入はすごくスムーズだが、脱出時はラインが膨らむので要注意！

『2』から『3』に引き継ぐと2周目からスタート！

『2』でガンガンにチューンしてきたプレイヤーに朗報だぞ！　この『3』では、『2』のカードを引き継いでプレイできるのだ。

引き継ぐと、『2』で育てた車のデータを移行できるだけでなく、ストーリーモードが2周目からスタートとなる。

引き継ぎをしてしまうと、当然それまで使っていた『2』のカードは使えなくなってしまう。『3』をプレイしたいが、『2』もまだ楽しみたい（残っているかなあ？）というプレイヤーは、引き継がずに『3』でカードを作ってプレイするといいだろう。

引き継ぐと『3』の最初からバリバリ速く走れる車でバトルできる。ただし2周目からだけどね。

2周目とはいえ恐ろしいほど速い！　第1話の残り半分で、1000m離すことが可能だ。

バトルの結果を左右する

コーナリング

超絶なチューンを施し、超高速で走るライバルにストレートで追い付くのは至難の業。追い抜くためには、コーナーで差を詰める必要がある。

バトルに勝つ上で重要なのは、コーナーを速く走るということ。

コーナーの具合は、青、黄、赤の3種の色で表示される。その黄、赤のコーナーを、抜かれず速くクリアするテクニックを覚えよう。

コーナーは曲がり具合に応じて3種類の色で表示される。これを確認してコーナーに進入しよう

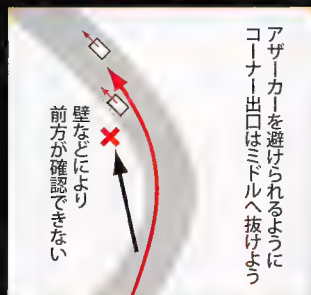
油断は禁物「ストレート」

長いストレートは、油断しがち。しかし侮ってはいけない。ストレートで怖いのは、高低差。これで飛んで、大ミスすることがあるので注意！

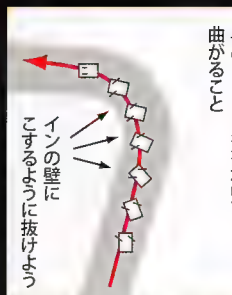
特に注意したいのは超高速で走る湾岸線。飛ぶ前にふらつくと、着地でアザーカーに激突するぞ！

コーナー出口のライン取りに注意「黄コーナー」

黄色で表示されるコーナーは、基本的にアクセルをオフにする減速で曲がっていける。コツは、早めに減速して車をインに向かせることだ。

減速してもかなり速い。その先のアザーカーにぶつからないようにミドルラインに抜けること。

しっかり減速してインベタで走れ「赤コーナー」

アクセルをかなり長くオフにすれば曲がれるコーナーもあるが、中には超低速コーナーもある。ブレーキを使うことを大前提にして走ろう。

減速しても曲がれないコーナーでは、ブレーキを3秒以上踏んでしっかり遠心力を減らすように。

一気に20話まで！

ストーリーモード攻略

アキオと「悪魔のZ」の運命の出会いから始まり、ブラックバード、GT-Rの平本、RGOのマサキとの超高速バトルを展開する20話まで一気に駆け抜けるぞ！

初級 「悪魔のZ復活」前編

アキオが悪魔のZと出会う原作の初期段階のストーリー。若く（今でも若いが！）まだまだ荒い走りのアキオとバトルだ！

首都高を走り続けるブラックバードも出現！

●第1話 VS.朝倉アキオ

スタートは大黒ふ頭ランプ。ランプから湾岸線に合流したら、ひたすら直進。白線上を走り、アザーカーとの接触を避けよう。アキオの前に出たらひたすらブロック。段差でジャンプするのに注意し、逃げ切ろう。

途中、ブラックバードが出現してちぎられるが、勝負には関係は無い。

ブロックしつつアザーカーに注意すれば楽勝。ジャンプでラインをずらさないように！

●第2話 VS.コウちゃん&アキオ

スタートは羽田ランプ。2車線の羽田線を芝浦に向けて走る。

赤コーナーは無いが、黄コーナーが点在している。コース幅とアザーカーの有無に注意して曲がろう。

中央の白線上を走りながらブロックし、後半からは引き離していこう。

前半、ライバルに前に出られるが、気にしないでいい。前に出たらしっかりブロックしよう。

●第3話 VS.秋川レイナ

スタートは有明ランプ。台場線からC1外回りで霞ヶ関を目指す。

浜崎橋JCTのきつい左で抜かれるが、ミスが無ければすぐに追い抜くことができる。焦らずに走ること。

一ノ橋JCTの連続の右、霞ヶ関ランプの手前の切り返しと、ゴール直前の左でミスをしないように！

浜崎橋JCTの左赤コーナーは、ブレーキで減速し、インをキープ。抜かれるがすぐに抜き返せる。

●第4話 VS.朝倉アキオ

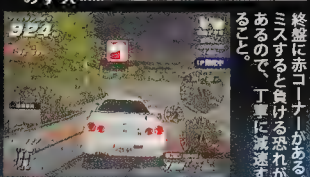
スタートは箱根復路。御殿場から走り始めてゴールを目指す。

ここではアザーカーが出現しないので、コースの幅を最大限に使ってバトルができる。

直線区間が少ないので、コーナーの具合、特に黄&赤コーナーの位置をしっかり覚えておきたい。

黄コーナーでもコーナーのRが小さいので、多めにアクセルを緩めて、接触しないように。

赤コーナーは少ないが、ミスをすると大きく速度を落として負ける要素になる。早めにブレーキを踏み、確実に速度を落としてインを突くこと。ミスが無ければ楽に逃げ切れる。

コースのインにスペースのあるコーナーが出現する。そこはしっかりそのスペースを突こう。

終盤に赤コーナーがある。ミスすると負ける恐れがあるので、丁寧に減速すること。

第5話 VS.島達也&朝倉アキオ

スタートは空港中央ランプ。湾岸線を西に向かい、大黒線を経由して羽田線のゴールを目指す。湾岸線では超高速で抜きつ抜かれつのバトルになる。慌てず、アザーカーへの接触に注意しつつ、抜くチャンスを待とう。

大黒ふ頭に近付くころには前を走れているはず。その差をキープし、大黒JCTの右を接触に注意してインを抜けていこう。ゴール近くの羽田線への合流地点でコースが左右に振れる。丁寧に走り、接触を防いでゴールへ。

湾岸線で抜かれるが、焦らないこと。

大黒JCTから先のミスは命取りになる。

中級
「悪魔のZ復活」後編

カメラマンのイシダ先生を巻き込んで、アキオの悪魔のZとレイナのGT-R（R32）を中心に、バトルが展開していく。

えりこがスペアキーで悪魔のZを走らせるシーンも！

●第6話　VS.秋川レイナ

神田橋ランプをスタートし、C1を外回りする。タイトなコーナーに十分に注意し、三宅坂JCTを目指す。

江戸橋JCTから浜崎橋JCTの間は、間隔が短い上にきついコーナーが多いので注意！

●第7話　VS.島達也

汐留ランプをスタートし、C1を内回りして、一ノ橋JCTの先へ。

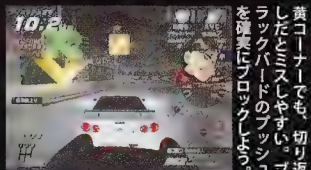
二つの赤コーナーに要注意！

千鳥ヶ淵の左赤コーナーはミス無く抜けるように。ここからレイナを引き離してゴールを目指そう。

●第8話　VS.えりこ&島達也

スタートは汐入ランプ。止まっている状態からのスタートとなる。序盤は羽田線を東京方面に向かってブラックバードとのバトル。コンパクトに左右に曲がるコーナーに注意しながら中央の白線上を走り、後ろからプッシュしてくるブラックバードをブロックしよう。

羽田線から昭和島JCTを通り、東海JCTに抜け、湾岸線に合流する。ここから超高速バトルが始まるので、アザーカーとの接触に注意し、ブラックバードをブロックすること。

湾岸線に入り、大井料金所でえりこが運転する悪魔のZに追い付くが、えりこはすぐ離れる。ゴールに向け、ブラックバードだけに注意して、ブロックしつつ逃げ切ろう。

黄コーナーでも、切り返しだとミスしやすい。ブラックバードのプッシュを確実にブロックしよう。

湾岸線に入るまでなら抜かれてもばん回可能。焦らないこと。

大井料金所を通過すると悪魔のZに乗ったえりこを追い抜く。

上級
「とびきりのGT-R」編

最高速バトルの舞台から降りていた平本が悪魔のZと出会い、再びハイスピードの世界に戻ってきた。300キロ超のバトルが展開する！

平本のGT-Rは速さに乗りやすさも持ち合わせる！

●第11話　VS.平本洸一

神田橋ランプをスタートしたらC1内回りを走り江戸橋JCT前まで。

千鳥ヶ淵で前に出て逃げ切れ！

汐留から先の赤コーナー、銀座の切り返しで大ミスをするとばん回が難しくなる。早めに減速しよう。

●第12話　VS.平本洸一（湾岸線で原田が合流）

汐留から台場線、湾岸線を走る。原田は速攻で抜いてゴールへ。

猛スピードで走る原田。アザーカーや壁に接触すると抜けなくなるので、ミスしないように走ろう。

●第13話　VS.原田&レイナ&島達也

スタートは大黒ふ頭ランプ。自分を含めて4台でのバトルで、湾岸線を東に走ってゴールを目指す。

バランス寄りのチューンだと前半、原田に前に出られるが、慌てずほかの2台をブロックしよう。

原田に追い付いても油断しないこと。原田に並ぶと押してくるので、アザーカーに追突する場合がある。しっかり押し返して接触を避けよう。

残り2.3キロになると原田が失速する。原田の後ろに入らないようにラインを変えておき、脱落に巻き込まれないようにすること。

超高速チューンを施した原田はかなり速い。無理して追わなくていいぞ。

原田は強引に押してくる。しっかり押し返して接触を防ごう。

残り2.3キロで原田が失速するので、残り3キロを切ったら原田の後ろに付かないように！

超上級
「赤坂ストレート」編

テクニカルコーナーが多いC1内回り。そのコースの霞ヶ関から赤坂に抜ける短い直線で300キロをたたき出せ！

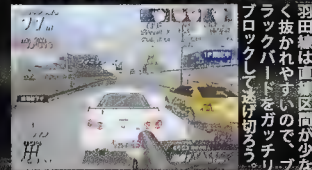
いざ赤坂ストレートで300キロへ！　ちょっと無理かも？

●第16話　VS.マサキ

大黒ふ頭ランプをスタートし、湾岸線東行きをぶっ飛ばすマサキを追う。少しずつ差を詰めて追い抜こう。

マサキの前に出てもプッシュしてくるので、ブロックする際は、ラインに注意して走るように。

●第17話　VS.マサキ&レイナ（東海JCTの先で島達也が合流）

13号ランプをスタートし、東海JCTから昭和島JCTを経て羽田線へ。

羽田線は直線区間が少なく抜かれやすいので、ブラックバードをガッチリブロックして逃げ切ろう。

●第18話　VS.マサキ（羽田線に入った直後にアキオが合流）

スタートは13号地ランプ。大井JCTから右の赤コーナーを抜け、羽田線、浜崎橋JCTからC1内回りへ。江戸橋JCTを左に曲がるとゴール。

最初のきつい右二つを丁寧に減速して曲がり、マサキをブロックする。

アキオが合流したら、中央のライン上でブロックして走り、C1へ。

汐留、銀座、京橋はきついコーナーが多い。ここで抜かれても江戸橋JCTまでに抜き返すように。

江戸橋JCTを通過後は、ミスをしないように走り、逃げ切ること。

江戸橋JCTから先が勝負！　左赤コーナーはしっかりブレーキングして、無接触で抜けること。ゴール手前の緩いコーナーでのミスは命取りになるので要注意。

●第9話 VS.アキオ（途中からレイナ&島達也が合流）

スタートは空港中央ランプ。超高速バトルを展開した後、有明JCTから台場線を経て浜崎橋JCTを通り、C1内回りの汐留を目指す。

序盤の超高速バトルでは、加速の良いアキオが前に出るが、ここは無理に抜こうとはせず、コーナーが増える台場線で前に出るようにしよう。

芝浦JCTの手前のコーナーはミスをしやすいので、早めに減速して接触しないように抜けよう。そして高速で走る浜崎橋JCTの緩い左を直線的に抜けると、最後の左から右への切り返し。進入時に邪魔するアザーカーの左から追い抜き、抜かれないために最短コースを走ってゴールへ。

湾岸線では、接触しないように直進ラインに注意してブロックすること。

浜崎橋JCTの左青コーナーは、接触しやすいので早めに切り込もう。

汐留の切り返しでミスすると致命的。絶対接触しないように。

第10話 VS.レイナ&島達也（スタート直後にアキオが合流）

スタートは神田橋ランプ。止まった状態からスタートすると、すぐにアキオが乱入してくる。

C1内回りをほぼ1周して、江戸橋JCTから箱崎JCTを経て深川線へ。辰巳JCTから湾岸線西行きに入り、ゴールに向かう。

序盤の赤坂ストレートまで混戦状態で、そこからアキオ中心のバトルになる。しかし浜崎橋JCTの先で再び混戦になり、それが深川線まで続く。辰巳JCTでライバルに差を付け、そのまま湾岸線に入って逃げ切ろう！

箱崎JCT手前はアザーカーのインへ！

辰巳JCTの右で差を付けよう。

湾岸線は接触に注意し、逃げ切ろう。

●第14話 VS.平本洸一

スタートは空港中央ランプ。湾岸線を西に向かい、大黒JCTから大黒線を走る。生麦JCTで羽田線に入ったら、すぐその先のゴールを目指す。

序盤、さらに速さを増した平本がその速さを生かして逃げに入るが、すぐに追い付ける。慌てずにアザーカーをしっかり避けて走ろう。

速い平本を追って湾岸線を西に向かう。浮島ICのところに料金所あり。激突に注意。

直線を超高速で走る展開が大半を占める。白線の上を走り、アザーカーを楽に避けられるようにしながら、追走する平本を少しずつ引き離そう。

大黒線に入るところの右黄コーナーは、インの壁にぶつかりやすい。インのRに合わせて丁寧にコーナリングすること。生麦JCTの手前に右黄コーナーは、速めに減速を始め、インを確実に抜けよう。そして接触せずに羽田線に入り、抜かれないままゴールに駆け込むこと。

コーナーの先にアザーカーが居るので、ラインに注意して抜けていこう。

第15話 VS.平本洸一&朝倉アキオ（江戸橋JCTの先で島達也が合流）

スタートは芝浦ランプ。浜崎橋JCTからC1内回りに入り、江戸橋JCTを経て、箱崎JCTに向かう。その後深川線を通って辰巳JCTから湾岸線西行きに入っていく。

スタート直後は2台に前を走られる。C1に入ると、コーナーが増えて、混戦状態に。汐留、銀座の切り返し、京橋の切り返しでは接触に注意して走り、江戸橋JCTの右では、3秒以上ブレーキをかけインを抜けていこう。終盤の辰巳JCTの先で抜き、逃げ切りたい。

深川線は4台でのバトル。丁寧に走ろう。

辰巳JCTの右で混戦を抜け出そう。

湾岸線で平本が失速するぞ。

●第19話 VS.マサキ&島&アキオ

スタートは汐留ランプ。C1を内回りして江戸橋JCTを左に曲がり、ぐるっと回って芝公園を目指す。

スタートから4台でバトルする上に、舞台がC1。タイトなコーナー、コース幅に注意して丁寧に走ろう。クラッシュすると大きく遅れてしまうぞ。

江戸橋JCTを抜けると混戦を抜けるが、千鳥ヶ淵辺りで再び混戦になる。あまり気負わずに走ること。

霞ヶ関付近の右黄コーナーのインを突くことで、ライバルの前に出て、赤坂ストレートではトップを走れるようにしていこう。そこから先は、ブロックして走る。一ノ橋JCTの左黄コーナーの接触に十分に注意して走り、逃げ切ること。

千鳥ヶ淵の左赤コーナーでミスすると、混戦に付いていけなくなるぞ。

霞ヶ関付近の右黄コーナーは、広いインを使ってライバルを抜こう。

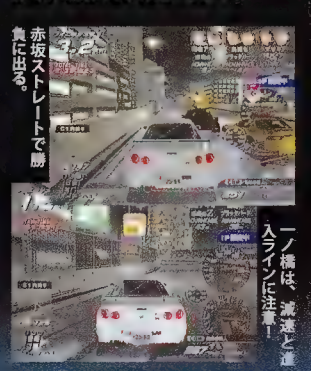
一ノ橋JCT手前の緩い左青コーナーは、奥で切り込めるように。

第20話 VS.マサキ&島&アキオ

スタートは芝公園ランプ。C1内回りを1周して芝公園を目指す。

序盤はきついコーナーに注意。江戸橋JCTまでは、きついコーナーが連続する。接触しないように多めに減速し、混戦に食らい付こう。

混戦は霞ヶ関の先まで続く。霞ヶ関付近の黄コーナーで離されないようにし、赤坂ストレートで差を詰め、竹橋JCTで前へ。

チューンが進んで速度が上がっているので、一ノ橋JCTでは軽く減速、進入する角度に注意して曲がり、抜かれずにゴールへ！

江戸橋JCTの左は丁寧に減速して曲がろう。

赤坂ストレートで勝負に出る。

一ノ橋は、減速と進入ラインに注意！

追加カードで熱い試合を演出せよ！

今月は、各球団のレアカード3種類のカード画像と、先月公開できなかった黒カードの総合能力値を公開。オールスターを前に白熱するリアルプロ野球のように、熱い戦いをくり広げよう！

Text：マンモス丸谷

ベースボールヒーローズ2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2006年10月（稼働中）
（BBH2 Power Up VERSIONは2007年5月）
■使用基板：—

北海道日本ハムファイターズ

金村 曉	75
鶴岡 慎也	68
高橋 信二	67
金子 誠	76
森本 稀哲	78

昨年日本一に輝いたデータをベースにしただけあって、ほとんどの追加カードが上方修正を受けている。特に武田久、八木の総合力アップは頼もしく、12球団屈指のピッチングスタッフに成長したといえる。また黒カードでは森本の伸びも見逃せない。

中日ドラゴンズ

朝倉 健太	70
谷繁 元信	70
荒木 雅博	74
森野 将彦	66
井上 一樹	70

最多勝、最多奪三振、ベストナインなどさまざまな個人タイトルを獲得した川上が、投手では稀有な総合値80ポイントでカード化。打者ではパワーが上がったウッズ、スタメンに定着して黒カード化した森野、打撃面が向上した井上あたりに注目したい。

福岡ソフトバンクホークス

馬原 孝浩	72
新垣 渚	74
藤岡 好明	67
神内 靖	65
柴原 洋	72

意外にも大村が初のレアカード化。1500安打を記録した際の写真なのでコレクション性が高いだろう。川﨑、新垣、馬原といったレギュラー組だけでなく、神内、藤岡といった若手の能力も底上げされている。唯一の弱点といえる中継ぎもこれで安心か!?

阪神タイガース

安藤 優也	74
関本 健太郎	67
シーツ	74
藤本 敦士	68
濱中 治	69

井川が去り虎のエースとして期待される福原がレアカード化。能力は、変化球の数値が向上している。ミート、守備力が上昇した鳥谷はゲーム中屈指のショートに。ほかには関本の総合力アップに注目。スタメンとして使いやすいカードになった。

西武ライオンズ

西口 文也	75
石井 貴	68
中島 裕之	79
赤田 将吾	71
高山 久	69

涌井のレアカード化はライオンズファンならずともうれしいところ。小野寺、中島、赤田、高山といった若手は総じて能力が微増。ベテランの能力は現状維持、またはわずかながらダウンしているが、もともとの能力が高いので十分に第一線で活躍させられるはずだ。

東京ヤクルトスワローズ

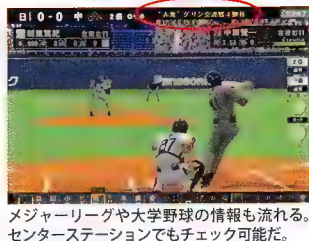
石川 雅規	72
木田 優夫	67
田中 浩康	66
宮本 慎也	75
宮出 隆自	70

メジャー帰りのベテランと外国人選手の活躍が目立ったチーム事情を反映して、高津、リグス、ラミレスがレアカードに。特にリグスはパワーヒッターのスキルが付き、打者としての恐さが増した。中堅どころの選手では田中浩康の能力が底上げされている。

背番号登録のしくみ

パワーアップバージョンのカードを引いた人はすでにお気付きかもしれないが、追加カードの背番号は一部を除き2007年の番号が表記されている。カードの写真は2006年時ものなので、ゲームで登録される背番号を勘違いしやすい。特定の選手に狙った背番号を与えたい場合は注意すること。またどうしても去年の背番号に設定したい！　という人は既に同じ背番号の選手がチームに登録されていない限り、BBH2のカード→パワーアップバージョンのカードという順で登録すればオーケーだ。

リアル野球情報もチェック！

カードと共に追加されたのが、プレイ中に表示される野球情報。右の画面写真を見てもらえば分かる通り画面右上に、最近の野球情報が流れる事がある。「キュイーン」と音がしたら表示が出てくる合図だ。

メジャーリーグや大学野球の情報も流れる。センターステーションでもチェック可能だ。

千葉ロッテマリーンズ

清水 直行

小林 雅英

西岡 剛

藤田 宗一	72
薮田 安彦	77
小林 宏之	77
今江 敏晃	72
ベニー	67

昨年後半、チームは失速したが、個人成績で良い記録を残した選手が主にカード化されているのでパワーアップした選手が多い。清水直、小林雅は『BBH1』のカードより総合値は低いが前者はスタミナ、後者は球威が高く、使い勝手は悪くなっていない。

読売ジャイアンツ

高橋 尚成

内海 哲也

林 昌範

パウエル	77
阿部 慎之助	74
小坂 誠	77
清水 隆行	61
亀井 義行	69

レアカードに左ピッチャーがズラリと並ぶジャイアンツ。昨年終盤に抑えとして活躍した高橋尚成の適正ポジションは、本来の“先発”なので注意。林はロングリリーフが可能なスタミナを持つ中継ぎとしては、かなり高いレベルでまとまった選手だ。

オリックス・バファローズ

デイビー

川越 英隆

平野 佳寿

加藤 大輔	73
吉井 理人	67
大久保 勝信	70
的山 哲也	67
水口 栄二	69

レアカードのピッチャーはいずれもスタミナが多く、安心してゲームメイクを任せられる。黒カードでは的山が注目株。総合値が5ポイントアップしており、自慢の強肩も健在。ほかのカードも現状維持＆微増と目立ったマイナス面はほとんど見られない。

広島東洋カープ

永川 勝浩

東出 輝裕

新井 貴浩

佐々岡 真司	69
栗原 健太	68
前田 智徳	78
森笠 繁	70
嶋 重宣	66

二塁手として見事復活を果たした東出は、ミートと守備力が上昇。ほか新井や前田など野手陣は打撃系の能力が微増しているカードが多い。投手は佐々岡の能力底上げに加え、制球力が大幅アップした永川がレア化。これでVSでの四球に悩まされることもない!?

東北楽天ゴールデンイーグルス

高須 洋介

リック

鉄平

小倉 恒	69
福盛 和男	73
山村 宏樹	68
青山 浩二	65
藤井 彰人	62

新天地で開花、再ブレイクした3選手がレア化。いずれもミートが向上し、しかもダウンした能力が無いので使い勝手は向上している。黒カード化した投手陣は全員総合値がアップ。新カードの追加がゴールデンイーグルス常勝のきっかけとなるか!?

横浜ベイスターズ

加藤 武治

クルーン

吉村 裕基

秦 裕二	66
内川 聖一	68
金城 龍彦	82
古木 克明	61
小池 正晃	69

新人王クラスの活躍を見せた吉村、その打撃力は他球団の主軸と比較してもそん色が無い。今季から先発に転向した加藤は本作では中継ぎ。しかし並の先発より高い15というスタミナを持つため、どうしても今年の横浜を再現したいなら先発起用もアリか!?

稼働に備えて予習しておこう！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A™

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日	2007年7月中旬予定
■使用基板	TAITO Type X2

ロケテストが無事に終了し、待望の正式稼働が目前に迫ってきた『KOF MIA』。今回は[illegible]新規参入キャラ「溝口」を含む、全キャラのキャラ解説＆技コマンド表をお届け！ 対戦形式は3on3なので、これを読んでキャラを決めておこう。

『ファイターズヒストリー』からあの男がまさかの殴り込み！

みずから喧嘩百段と豪語する、浪花のド根性男。自分こそが世界最強の"番長"だということを証明するため、世界各地で男と拳を磨く武者修行を続けている。

そんな日々を送っているせいか、間も無く三十になるというのに、未だに高校を卒業できずにいる。しかし、その空手の実力は本物で、「グレートグラップル」2連覇、「全地球爆拳闘大会」優勝といった華々しい経歴を持つ。

彼が高校を卒業するのを健気に待ち続けている(？)、千恵という彼女が居る。

3Dグラフィックになっても、原作の必殺技はしっかり再現されている。超威力を誇っていた「通天砕」やこっついタイガーバズーカ」は、超必殺技として使用できるぞ。

溝口といえばこの技(？)、空中連続[illegible]きが弱点という設定も変わ[illegible]

喧嘩百段！

誕生日	1月1日
身長	188cm
体重	95kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	我流空手
趣味	乾布摩擦
大切なもの	彼女(千恵)
好きなもの	千恵の手縫いのハチマキ
嫌いなもの	学問、いちびってる奴
得意なもの	牛殺し

Makoto Mizoguchi
溝口 誠

「溝口 誠」とは？

1993年にデータイーストが発売したアーケード用2D対戦格ゲー、『ファイターズヒストリー』にて初登場。あまりに濃過ぎるキャラクター性で、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。その人気（？）は、続編『ファイターズヒストリーダイナマイト』のアレンジ版（家庭用）、『ファイターズヒストリー ～溝口危機一髪!!～』で主役に抜てきされるほど！

「タイガーバズーカじゃ！」や「チェスト！」などのボイスが印象に残っている人も多いハズ。

『MI』シリーズならではのシステムに注目!
操作方法と基本システム

システムの数は多いが、従来の『KOF』シリーズをベースにいくつかプラスされているだけ。まずは基本的なものから覚えよう。

Text:ケンちゃん

弱パンチ　強パンチ
A　C
B　D
弱キック　強キック

下表のように、かなりのシステムが存在する本作。だが、前転、後転、各種吹っ飛ばし攻撃、各種ジャンプなどは、基本的に従来の『KOF』シリーズのものを踏襲しており、シリーズをプレイしたことがある人ならば、違和感無くプレイできるはずだ。

『KOF MIA』を始める上で押さえておきたいシステムは、さばき、サイドステップ、スタイリッシュアートの三つ。相手との軸をずらすように移動するサイドステップは、弱P弱K同時押しで画面奥側、⬇＋弱P弱K同時押しで画面手前側に移動。相手の直線的な攻撃を避けられるので、防御手段として役立つぞ。また、サイドステップ中にCかDを押すと、サイドステップ攻撃に移行できる。「相手の攻撃を横に避けつつ反撃」といった、3Dならではの動きができるぞ。

キャラ固有のコンビネーション攻撃であるスタイリッシュアート、相手の攻撃を受け流して反撃に転じられるさばきについては、以降の記事で解説している。どちらも重要なシステムなので、必ず確認してほしい。

基本システム一覧 ※さばき関連のシステムはP026を参照

システム	コマンド
ダッシュ	素早く➡➡（入れ続け）
バックステップ	素早く⬅⬅
小ジャンプ	一瞬だけ⬉or⬆or⬈
中ジャンプ	一瞬だけ⬋or⬇or⬊後に一瞬だけ⬉or⬈
中ジャンプ	ダッシュ中に一瞬だけ⬈
大ジャンプ	一瞬だけ⬋or⬇or⬊後に⬉or⬈
大ジャンプ	ダッシュ中に⬈
挑発	スタート
P投げ	近距離で⬅or➡＋弱P強P同時押し
K投げ	近距離で⬅or➡＋弱K強K同時押し
投げ抜け	投げられた瞬間に⬆＆⬇以外＋強Por強K
空中投げ（一部キャラのみ）	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K
吹っ飛ばし攻撃（空中可）	強P強K同時押し
前方緊急回避／後方緊急回避	➡＋弱P弱K同時押し／⬅＋弱P弱K同時押し
サイドステップ（奥／手前）	弱P弱K同時押し／⬇＋弱P弱K同時押し
サイドステップ攻撃	サイドステップ中に強Por強Kor⬇＋強K
サークルモーション	サイドステップ入力後に弱P弱K押し続け
受け身	ダウン直前に弱P弱K同時押し
起き上がり	ダウン中に弱P（最速）or弱K（手前移動）or強P（奥移動）
★ガードキャンセル攻撃	ガード中に強P強K同時押し
★ガードキャンセル前転／後転	➡＋弱P弱K同時押し／⬅＋弱P弱K同時押し
★スーパーキャンセル	対応必殺技中に超必殺技を入力

★はパワーゲージ1本消費

コンビネーションと追撃を覚えて華麗に決めよう!
スタイリッシュアートと連続技

攻撃の要であるスタイリッシュアートと、連続技のルールを解説。特に後者は細かな制限があるので、できれば知っておきたい。

Text:ケンちゃん

スタイリッシュアートはいわゆるコンビネーション攻撃のことで、ルートや性能はキャラによって異なる。連続技に使いやすいもの、中段（下段）始動、途中で中段と下段に分岐するものなど、多彩なバリエーションがあるため、攻撃面において重要だ。

各キャラには多数のスタイリッシュアートがあるものの、最初からすべてを覚える必要は無い。まずは各キャラの攻略に載せた、おすすめのスタイリッシュアートを覚えよう。

連続技は「始動技を含めて合計10技まで」という制限があり、10技目を当てると、相手は[illegible]判定の無い[illegible]となる。

また、ダウン追い打ちにも制限があり、こちらは合計5技まで決められる。ただし、5技未満でも前述の10技制限に到達すると、その時点で追撃不能となる。なお、制限の10（5）技はヒット数ではなく、10（5）個の技という意味。スタイリッシュアートは1入力で1技とカウントされる。

壁ヒット時の連続技ルール

『KOF MIA』では、ステージによって広さに違いはあるが、すべてのステージに壁が存在する。

壁際では、地上の相手にのけぞりの大きい強攻撃などをヒットさせると、壁にぶつかってよろける「壁よろけ」が発生する。また、空中ヒット時にダウンを奪える技を空中の相手にヒットさせると、壁に当たって跳ね返る「壁バウンド」が発生する。

この壁よろけ、壁バウンドにより、壁際では中央と同じ連続技が入らない場合があるため、専用連続技を用意する必要がある。逆に、うまく利用すれば高威力の連続技を作れるぞ。

なお、1回の連続技で壁よろけを3回で発生させると、強制的に相手が浮いてしまう。また、同様に1回の連続技で3回壁バウンドを起こすと、それ以降は追撃ができなくなる。

連続技は10技まで

連続技で合計10回の技を当てると画面がフラッシュし、以降は追撃不能の状態になる。

ダウン追い打ちは5技まで

ダウン追い打ちは打点の低い攻撃を使おう。5回めの技を当てると、やはり追撃不能となる。

壁よろけ

壁際で地上の相手に強攻撃などを決めると、壁にぶつかって「壁よろけ」が発生する。

壁バウンド

壁際で空中の相手に必殺技などを当てると、相手が壁で跳ね返る「壁バウンド」が起きるぞ。

表記の見方
【 】内はスタイリッシュアート、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓢ▶はスーパーキャンセルでのつなぎを表します。また、コマンド表の「投」は投げ技、「特」は特殊技、「必」は必殺技、「超」は超必殺技を、超必殺技の技名にある（○本）はパワーゲージ消費量を表し、コマンド部分の「・」は前後の操作を順に入力することを表します

攻守を入れ替えて一発逆転を狙え!

さばきのシステムと駆け引き

攻撃を受け流して相手にスキを作る「さばき」。防御手段の要となるので、さばかれた後も含め、その性質を理解しておこう。

Text:ケンちゃん

さばきの種類と基本的な性質

さばきとは、相手の攻撃を受け流して一定時間よろけさせる、防御の要といえるシステムだ。

さばきには「さばき(上段)」と「さばき(下段)」の2種類があり、上段は立ちガードできる技を、下段はしゃがみガードできる技を受け流せる。どちらも動作を開始した瞬間からさばき判定があるので、連係への割り込みや対空手段として重宝するぞ。

さばき成功時は相手が特殊なよろけ状態となるので、すかさず攻撃に転じ、連続技で大ダメージを狙おう。

ただし、飛び道具やガード不能技は受け流せないことと、空振りした際は若干のスキが生じることには注意。各種さばきのスキにくらった攻撃はカウンターヒット扱いになるため、連続技を決められると手痛いダメージを受けてしまう。

さばき(上段)
➡+弱K強P同時押し

さばき(下段)
⬇+弱K強P同時押し

立ちガードできる技にはさばき [illegible]

さばき成功!

成功時は相手が特殊な [illegible] で、反撃を狙え [illegible] 受け流しても [illegible]

さばかれた側ができる行動

さばかれた側は特殊なよろけ状態となるが、完全に無防備というわけではなく、専用の防御行動を使うことができる。さばかれた後に使えるのは、さばき返し、さばかれキャンセル吹っ飛ばし攻撃、さばかれキャンセル前転&後転。さばき返しには➡の上段と⬇の下段があり、返せる技は通常のさばきと同様だ。

さばかれた瞬間に反応して的確な防御行動を使うのは、慣れるまでは難しい。まずはさばかれキャンセル吹っ飛ばし攻撃やさばき返しで、連続技を防ぐことから覚えていこう。

さばかれてしまったら……

攻撃をさばかれると不利な状 [illegible]

さばき返し
さばかれた瞬間に➡or⬇+弱K強P同時押し

相手の反撃にタイミングを合わせてさばく [illegible] 勢を逆転できるが、失敗時のリスクもある。

さばかれキャンセル吹っ飛ばし攻撃
さばかれた瞬間に強P強K同時押し

おすすめなのはこれ。パワーゲージを1本消費 [illegible] ローリスク。

さばかれキャンセル前転/後転
さばかれた瞬間に⬅or➡+弱P弱K同時押し

パワーゲージを1本消費し、一定時間無敵の前(後)転をする。後転は間合いを [illegible] のに役立つ。

さばき後の駆け引きは?

前述のようにさばかれた側も各種防御行動を使えるため、さばきに成功した後は駆け引きが発生する。さばいた側の選択肢とさばかれた側の選択肢には、ジャンケンのような相性があるので、どの行動がどの防御行動に有効なのかを知っておこう。

基本的にさばいた側が狙う行動は、「連続技を狙う」、「様子を見る」、「さばきを狙う」の三つ。それぞれどんな防御行動に対して有効なのかは、下表にある通りだ。うまく使い分ければ、さばかれた側に対して有利な駆け引きを仕掛けられるぞ。

なお、さばかれキャンセル前(後)転は終わり際が無防備なので、スタイリッシュアートを出し続けることで自動的に対処できる場合が多い。

さばいた側の主な選択肢

連続技を狙う	発生の早い技から連続技を狙うのが基本。さばき後に素早く出せば、相手の対応が遅れたときにヒットしやすい。また、中段技と下段技を使い分け、相手のさばき返しの的を散らすのもアリだ。
様子を見る	とっさにさばき返しを狙う相手に対して有効なのが、この様子を見る行動。相手のさばき返し空振りを確認したら、そのスキに発生の早い技で反撃し、連続技をたたき込もう。
さばきを狙う	さばかれキャンセル吹っ飛ばし攻撃に対してはこれ。ガードしても反撃できないので、さらにさばいて相手のパワーゲージを無駄に消費させよう。当て身投げ系の必殺技で代用してもいいぞ。

連続技は中段始動と下段始動を使い分け、さばき方法を惑わせるのも有効だ。

相手のさばき返しを待ち、反撃をたたき込む。反撃は発生の早い技がおすすめ。

[illegible] 成功したらしてやったり!

ケンちゃん & ロケットの

さばき入門講座

ケン:『KOF MIA』は、さばき成功後の攻防はマジで熱いな。

ロケット:確かに確かに。一瞬で攻防のターンが切り替わるから、気を抜くヒマが全く無いよね。

ケン:さばかれた側はさばき返しを狙いたいけど、タイミングをずらされて手痛い反撃を受けたりするし。

ロケット:現状では、さばかれて困ったらさばかれキャンセル吹っ飛ばし攻撃を出すのがオススメだな。

ケン:ガードされても反撃を受けないしね。一番安全な行動だわ。

ロケット:見てからさばかれる可能性もあるけど、難しいしね。さばかれたら、とりあえずは強Pと強Kを同時押しするってことで(笑)。

妖炎の革命児　待望の参戦！

Ash Crimson

アッシュ・クリムゾン

タメ技のコマンドが多く、ジャンプが鋭いオールレンジの万能キャラ。高性能な飛び道具でけん制し、相手の行動を制限する闘い方が得意だ。

ヴァントーズは弱だと単発の飛び道具で、スキが小さく中ジャンプではまず跳び越されない。強は目の前に[illegible]を発生させた後、2ヒット判定の[illegible]飛ばす。初段、飛び道具共に攻撃判定が大きく、ジャンプに当たりやすいのでけん制に使える。ニヴォースは炎をまとって蹴り上げる技。[illegible]は発生が遅いものの無敵時間があり、対空や割り込みに役立つ。テルミドールは巨大な炎の球を放つ技で、[illegible]発生が早く連続技に使える。[illegible]ン・キュロット中は、必殺技を必殺技や特殊技でキャンセル可能だ。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

主力となる【弱P→弱P→強P】は、1発目の発生が非常に早く、跳び込み後の連続技、暴れ、反撃など、さまざまな場面で使える。【→+弱P→強P】は1発目が中段だが、2発目のリーチが短いので注意。どちらのスタイリッシュアートも、キャンセルで強ジェルミナールが連続ヒットするぞ。

強ジェルミナールを決めると相手が高く浮く。[illegible]テルミドールで追撃しよう。

ビエージュ〜レコルテは相手のゲージを奪う当て身技。[illegible]ボタン[illegible]で出せる。

ヤングダイブで多彩な連係を組み立てよう

Blue Mary

ブルー・マリー

マリーはスタイリッシュアートこそ少ないが、多[illegible]を持つので、さまざまな[illegible]に対応できる。

ストレートスライサーは奇襲に便利。ヒット時はスタンファングに派生することでダメージを増やせる。ヤングダイブは宙返りしつつ体当たりする技で、リバースキックとデンジャラススパイダーへ派生可能。リバースキックは当てた後に有利となるので、連係に加えていきたい。

エスカレーションは自身を強化するタイプの技で、発動中は使える必殺技の数が増加する。M・トリプルエクスタシーはダブルスパイダー、ダブルクラッチ、ダブルスナッチャー後に出せるエスカレーション中専用の技で、連続技の締めに役立つぞ。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

【弱P→弱P→↘+強K】は1発目の発生が早いため、主力となるスタイリッシュアートだ。発生面では若干劣るが、リーチが長い【弱K→強K→↘+強P】も使いやすい。立ち弱K後すぐにタメを作れば、Ⓒ強ヤングダイブ[illegible]Ⓒ M・スプラッシュローズとつなげられるぞ。

スタイリッシュアートがガードされたらヤングダイブ〜リバースキックへ。

ヤングダイブ後に相手が[illegible]なら[illegible]

やられる前にやりゃぁいいんじゃい！

Makoto Mizoguchi

溝口 誠

溝口は接近戦が大得意。中段技や下段技が豊富で、攻め手には事欠かない。ため、[illegible]に攻撃をくらうと被ダメージ1.5倍」という弱点があるため、防御面は貧弱。そのため、攻めて勝つのが溝口流といえる。

攻めの主力は虎流砕。弱虎流砕は[illegible]攻撃からつなぐのが主な使い方で、四つの技に派生可能。剛覇天神は弱虎流砕から連続ヒットし、追撃可能でスキは小さい。剛覇雷神は発生こそ遅いがガードされても有利なので、攻め継続にもってこいだ。剛覇鬼神は中段、剛覇風神は下段技。どちらもガード時は反撃を受けるが、ヒット時は追撃できるぞ。強[illegible]けぞりの長い技から[illegible]以外の必殺技でキャンセル可能だ。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

メインは発生、リーチに優れた【弱K→弱K】。ここからキャンセル弱虎流砕〜剛覇天神→追撃を決めるのが主な狙いだ。また、【弱K→弱K→強K（下段）→↓+強K（中段）】や、【弱K→弱K→→+強K（2段目のみ中段）[illegible]】を発生させれば崩しにも使え、どちらも[illegible]で大ダメージを与えられる。

[illegible]早く入力すると[illegible]追撃可能となる！

[illegible]+強Pは出始めから一定時間下段技以外をガード[illegible]

アッシュ・クリムゾン

種類	技名	コマンド	SC
投	フリュメール	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	フリュクティドール	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	メシドール	→+弱P	
	フロレアール	←+弱K	
	プレリアール	←+強K	
必	ヴァントーズ	←タメ→+弱Por強P	●
	ニヴォース	↓タメ↑+弱Kor強K	●
	フリメール・スウラジェ	空中で↓↙←+弱K	
	フリメール・フォルティフィエ	空中で↓↙←+強K	
	ジェルミナール	←タメ→+弱Kor強K	
	ビエージュ	←↓↙+弱Kor強K	●
	→レコルテ	ビエージュ成功時に弱Kor強K	
	ヴァンデミエール	近距離で←↙↓↘→+弱Por強P	●
超	テルミドール（1本）	↓↘→×2+弱Por強P	
	ブリュヴィオーズ（1本）	↓↘→×2+弱Kor強K	
	サン・キュロット リベルテ（1本）	弱P・弱K・強P・強K	
	サン・キュロット エガリテ（2本）	弱P・強P・弱K・強K	
	レヴォルト・デ・カプリス（2本）	↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K	
	サン・キュロット フラテルニーテ（3本）	弱P・弱K・弱P・強P	
	→エスプワール（2本）	サン・キュロット フラテルニーテ発動中に↓↙←↙↓↘→+強P	

ブルー・マリー

種類	技名	コマンド	SC
投	ヒクトル投げ	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	ヘッドスロー	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	ハンマーアーチ	→+弱P	
	ダブルローリング	→+弱K	
	クライミングアロー	↘+弱K	
必	ストレートスライサー	←タメ→+弱Kor強K	●
	→スタンファング	ストレートスライサー中に←→+弱Kor強K	●
	デンジャラススパイダー	通常or大ジャンプ中に↓↘→+弱Por強P	
	M・スナッチャー	→↓↘+弱Kor強K	
	リアルカウンター	↓↙←+弱Por強P	
	→バックドロップ・リアル	リアルカウンター中に←↙↓↘→+弱P	
	→ヘッドクラッシュ	リアルカウンター中に←↙↓↘→+弱K	
	ヤングダイブ	↓タメ↑+弱Kor強K	●
	→リバースキック	ヤングダイブ中に←+弱Kor強K	
	→デンジャラススパイダー	ヤングダイブ中に↓↘→+弱Por強P	
	M・ヘッドバスター	↓↙←+強K	
	スタンガンスマッシャー	↓↙←+弱K	
	エスカレーション発動中の技		
	スピンフォール	↓↘→+弱P	
	→ダブルスパイダー	スピンフォール中に↓↘→+弱K	
	ストレートスライサー	←タメ→+弱P	
	→ダブルクラッチ	ストレートスライサー中に←→+弱K	
	バーチカルアロー	→↓↘+弱P	
	→ダブルスナッチャー	バーチカルアロー中に→↓↘+弱K	
	M・ダイナマイトスィング	ダウン中の相手に↓↓+強P	
超	M・スプラッシュローズ（1本）	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P	
	M・タイフーン（2本）	近距離で→↘↓↙←×2+弱Kor強K	
	M・エスカレーション（3本）	→←↙↓↘→+弱P強P同時押し	
	M・トリプルエクスタシー	ダブルスパイダーorダブルクラッチorダブルスナッチャー中に↓+強P	

溝口 誠

種類	技名	コマンド	SC
投	喉輪（のどわ）	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	嵐神（あらがみ）	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	弾尻（だんじり）	空中で↓↓+強K	
	美裏拳（びりけん）	→→+強P	
必	タイガーバズーカ	↓↘→+弱Por強P	●
	虎流砕（こりゅうさい）	→↓↘+弱Por強P	
	→剛覇天神（ごうはてんじん）	弱虎流砕中に↓↙←+弱P	●
	→剛覇雷神（ごうはらいじん）	弱虎流砕中に↓↙←+弱K	
	→剛覇鬼神（ごうはきじん）	弱虎流砕中に↓↙←+強P	●
	→剛覇風神（ごうはふうじん）	弱虎流砕中に↓↙←+強K	●
	空中連続蹴り	↓↘→+弱Kor強K（空中可・5回まで連続入力可）	●
	戎（えびす）	←↓↙+弱Por強P	●
	→愚里虎（ぐりこ）	戎ヒット時に↓↘→+弱Por強P	●
	開運・下駄時雨（かいうん・げたしぐれ）	→↓↘+弱Kor強K	
	元祖・通天砕（がんそ・つうてんさい）	新世界発動中に←↙↓+弱P弱K強P強K同時押し	
超	ごっついタイガーバズーカ（1本）	↓↘→×2+弱Por強P（押し続けでタメ可）	
	（フェイント）ごっついタイガーバズーカ〜フェイク	ごっついタイガーバズーカタメ中に弱Kor強K	
	元祖・チェストォ！（1本）	↓↙←×2+弱Kor強K（空中可）	
	通天砕（つうてんさい）（2本）	↓↘→×2+弱Kor強K	
	爆衝・神鬼撃（ばくしょう・しんきげき）（2本）	↓↙←↙↓↘→+強P	
	新世界（3本）	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P	

構えを使い分け、全間合いを掌握せよ!

Xiao lon

笑龍(シャオロン)

得意間合いの異なる三種類の構えを持つのが、シャオロン最大の特徴。相手に応じて構えを使い分ければ、どんな相手とも闘っていけるのだ。

虞姫献杯はリーチが乏しい代わりに攻撃が素早い、近距離を得意とする構え(戦闘開始時は常に虞姫献杯となる)。この構え最大の武器は、下方向に強くめくりを狙えるジャンプ強P。ジャンプ自体が低く素早いので、容易に接近できる。

貂蝉翻身はリーチとスピードのバランスが取れた構え。しゃがみ弱Kとの二択に使える中段技の→+強K、持続時間とリーチに優れたジャンプ強P、連続技に有効な金蓮毒歩・穿山+派生技と、便利な技がそろっている。媚娘拝月は弱なら出始めに無敵時間があり、強はスキを構えチェンジでキャンセルできるぞ。

西施採柴は機動力と攻撃速度に欠けるが、リーチに優れた技を多数持つ遠距離用の構え。特に、ほかの必殺技や構えチェンジでキャンセルできる麻姑鉄爪が使いやすいぞ。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

全構え共通の【↓+弱K→↓+弱K】は、1発目が発生の早い下段技なので主力となる。虞姫献杯の【→+強P→強P→強P】、貂蝉翻身の【→+強K→強K→強K→強K】は、1発目が中段。西施採柴の【↘+強P→↘+弱Por→+弱Kor→+強Por→+強K】は、遠距離から攻撃できるぞ。

虞姫献杯[illegible]を狙えるジャ[illegible]ジャンプで跳び込もう。

媚娘拝月は構えチェンジでキャンセルすれば追撃で[illegible]

西施採柴の[illegible]破壊[illegible]で構えチェンジでキャンセルすればさらに追撃可能

[illegible]中の[illegible]ので[illegible]つのも有効だ。

乱舞系[illegible]は必ず[illegible]る。連続技に便利だ

炎の貴公子は殴り合いがお好き!?

Kyo Kusanagi

草薙 京

京は炎を操るものの飛び道具系の技は無く、中〜近距離での闘いが主体となる肉弾戦仕様のキャラだ。

炎のボディーブローの荒咬みは、九傷や八錆に派生できる。ガードされたときは、遅めに派生技を出して反撃をつぶそう。毒咬みは上半身にガードポイントがあるので、相手のけん制技や飛び道具を受け止めつつ攻撃できる。しゃがまれると罪詠みが当たらないので注意だ。鬼焼きは強だと上半身無敵があるため、対空に使っていける。パワーゲージを2本消費する超必殺技の神塵は、立ち状態のみ投げられるコマンド投げで、暗転後に回避されることは無い。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

メインとなるのは、1発目の発生が早い【[illegible]】と【弱K→↘+強K】だ。前者はダウンを奪えるが、後者はダウンしないので[illegible]Ⓒ[illegible]〜琴月[illegible]Ⓢ[illegible]

【↓+弱K→↓+弱P】後は、ヒット確認から強鬼[illegible]

低いジャンプと破壊力で押し切れ!!

Maxima

マキシマ

機動力に乏しいものの、低く素早いジャンプと下方向に強くめくりを狙えるジャンプ強Pや、しゃがみ弱Kからの連続技がとにかく強いマキシマ。接近してしまえば、破壊力にものをいわせて一気に相手を倒せるぞ。

切り返し手段が豊富なのもマキシマの特徴。立ち強P、しゃがみ強P、吹っ飛ばし攻撃、M4-1型ベイパーキャノンは、攻撃発生前にガードポイントを持つ。また、出始めに無敵時間があるバンカーバスターも使いやすい。出した後は暗転中に相手の状態を確認し、相手が技を出していなかったらフェイントバスター TYPE-2でフォローできるのが強みだ。

〜おすすめスタイリッシュアート〜

下段始動の【↓+弱→↓+弱K→↓+弱K】がメイン。素早くⒸM4-1型フェイントキャノンでスキを減らせば、その後ダウン追い打ちで【↓+弱K→↓+弱K→↓+強K】Ⓒモンゴリアン〜トランプルまで決まる。

フェイントバスター TYPE-2の後は、小ジャンプと同じ状態。ジャンプ強Pで攻め込もう。

笑龍(シャオロン)

種類	技名	コマンド	SC
投	李氏傾城(りしけいせい)	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	緑珠墜楼(りょくしゅついろう)	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	姮娥射月(こうがしゃげつ)	貂蝉翻身中に↘+弱K	
必	虞姫献杯(ぐきけんぱい)	↓↓+弱P	
	貂蝉翻身(ちょうせんほんしん)	↓↓+弱K	
	西施採柴(せいしさいそう)	↓↓+強P	
	虞姫献杯中の技		
	洛妃錦袖(らくひきんしゅう)	↓↘→+弱Por強P(3回まで連続入力可)	●
	飛毛脚(ひもうきゃく)	↓↘→+弱Kor強K	●
	蛇突牙・招鬼(じゃとつが・しょうき)	←↓↙+弱Por弱Kor強Por強K	●
	貂蝉翻身中の技		
	金蓮毒歩・穿山(きんれんどっぽ・せんざん)	↓↘→+弱Kor強K	●
	→金蓮毒歩・破山(はざん)	金蓮毒歩・穿山中に↓↘→+弱K	●
	→金蓮毒歩・地掃(ちそう)	金蓮毒歩・破山中に↓↘→+弱K	●
	→金蓮毒歩・摩天(まてん)	金蓮毒歩・破山中に↓↘→+強K	●
	→金蓮毒歩・崩山(ほうざん)	金蓮毒歩・穿山中に↓↘→+強K	●
	→金蓮毒歩・颶風(ぐふう)	金蓮毒歩・崩山中に↓↘→+弱K	●
	→金蓮毒歩・旋風(せんぷう)	金蓮毒歩・崩山中に↓↘→+強K	●
	媚娘拝月(びじょうはいげつ)	→↓↘+弱Por強P	※
	梅妃柳葉(ばいひりゅうよう)	↓↙←+弱Por強P	●
	西施採柴中の技		
	飛燕放鳥(ひえんほうちょう)	←↙↓↘→+弱Por強P	●
	祝融破軍(しゅくゆうはぐん)	→↓↘+弱Por強P	●
	麻姑鉄爪(まこてっそう)	→↘↓↙←+弱Por強P	
	蛇突牙・断金(じゃとつか・だんきん)	西施採柴移行中に→+弱Por弱Kor強Por強K	
超	飛賊奥義 乱舞死華葬(しかそう)(1本)	↓↙←↙↓↘→+弱Por強P	
	飛賊奥義 千手羅漢殺・魔蠍(まかつ)(2本)	↓↙←×2+弱P強P同時押し	
	妲己魔香殺(だっきまこうさつ)(3本)	近距離で→↘↓↙←×2+弱Por強P	

※弱のみSC可能

草薙 京

種類	技名	コマンド	SC
投	釟鉄	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	一刹背負い投げ	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	百式・鬼焼き	→↓↘+弱Por強P	
	百拾四式・荒咬み	↓↘→+弱P	●
	→百弐拾八式・九傷	荒咬み中に↓↘→+弱Por強P	●
	→百弐拾七式・八錆	荒咬み中に→↘↓↙←+弱Por強P	●
		荒咬み→九傷中に弱Por強P	●
	→百弐拾五式・七瀬	荒咬み→九傷中に弱Kor強K	●
	→弐百拾弐式・琴月 陽	荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+弱Kor強K	●
	→外式・砌穿ち	荒咬み→八錆中に弱Por強P	●
	百拾五式・毒咬み	↓↘→+強P	●
	→四百壱式・罪詠み	毒咬み中に強P	●
	→四百弐式・罰詠み	罪詠み中に強P	●
	→百式・鬼焼き	罰詠み中に→↓↘+強P	
	R.E.D.KicK	←↓↙+弱Kor強K	●
	→外式・砌穿ち	強R.E.D.KicK中に↓+強P	●
	七拾五式・改	↓↘→+弱Kor強K	●
	→R.E.D.KicK	強七拾五式・改中に←↓↙+強K	●
	百拾式・鉈車	→↓↘+弱Kor強K	●
	四百弐拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+弱Kor強K	●
超	裏百八式・大蛇薙(1本)	↓↙←↙↓↘→+弱P(押し続けでタメ可)	
	MAX版 裏百八式・大蛇薙(2本)	↓↙←↙↓↘→+強P(押し続けでタメ可)	
	→大蛇薙〜フェイク	大蛇薙タメ中に強P	
		MAX版 大蛇薙タメ中に弱P	
	伍百弐拾四式・神塵(2本)	近距離で→↘↓↙←×2+強P	
	伍百伍拾伍式・神威(3本)	↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K(押し続けでタメ可)	
	→神威〜フェイク	神威タメ中に弱Por強P	

マキシマ

種類	技名	コマンド	SC
投	ダイナマイトドロップ	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	チョーキングバイス	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	M4-1型 ベイパーキャノン	↓↙←+強P	●
	M4-1型 フェイントキャノン	↓↙←+強P(押し続け)	
	M4-2型 ベイパーキャノン	↓↙←+弱P	●
	M4-2型 フェイントキャノン	↓↙←+弱P(押し続け)	
	SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル	↓↘→+弱Por強P	●
	→ダブルボンバー	マキシマ・スクランブル中に↓↘→+弱Por強P	●
	→ブルドッグプレス	ダブルボンバー中に↓↘→+弱Por強P	
	SYSTEM3-1:マキシマ・リフト	→↘↓↙←+弱K	●
	SYSTEM3-2:マキシマ・リフト	→↘↓↙←+強K	●
	→セントーンプレス	SYSTEM3-1:マキシマ・リフト中に↓↘→+弱Kor強K	●
	→ロール	SYSTEM3-1or2:マキシマ・リフト移動中に→→	
	M11型 デンジャラス・アーチ	近距離で←↙↓↘→+弱Kor強K	
	→ワン・モア・タイム	デンジャラス・アーチ中に↓↘→+弱Kor強K	
	→フェイント	デンジャラス・アーチ中に↓↘→+弱Kor強K(押し続け)	●
	M19型 ブリッツキャノン	→↓↘+弱Kor強K	
	モンゴリアン	→↓↘+弱Por強P	●
	→トランプル	モンゴリアン中に↓+強K	●
超	バンカーバスター(1本)	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P	
	→フェイントバスター TYPE-2	バンカーバスター中に↑+弱Por強P	
	フェイントバスター TYPE-1(1本)	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P(押し続け)	
	MX-II型 ファイナルキャノン(1本)	→↘↓↙←→+弱Por強P	
	マキシマ・リベンジャー(2本)	近距離で→↘↓↙←×2+弱Kor強K	
	M2型 マキシマビーム(3本)	→←↙↓↘→+弱Por強P	

炎の能力を得たネスツの改造人間

K'

遠距離戦はエアートリガー、近距離戦は発生の早い通常技が強力なので、どの間合いでも闘えるK'。

エアートリガーは空中から炎を放つ飛び道具で、遠距離戦のけん制に最適。弱は斜め下方向、強は前方に撃ち出せるので、状況によって使い分けたい。アイントリガーは目の前に[illegible]を放つ技で、ここからセカンドシュート、セカンドシェル、ナロウスパイク、ブラックアウトに派生できる。ガードされても反撃を受けないため、連続技やけん制で活躍するぞ。

超必殺技のチェーンドライブは発生が早い上、空中の[illegible]を当てても全[illegible]させられる。

～おすすめスタイリッシュアート～

メインは【弱P→強P→↓+強K】。1発目の発生が早いため、跳び込み後、反撃、割り込みなど、さまざまな状況で役立つ。3発目ヒット後は受け身を取られる前にアイントリガーやクロウバイツで追撃できるぞ。

クリムゾンスターロードは当て身系超必殺技。[illegible]として活躍。

テクニカルな連続技が可能な伝説の狼

Terry Bogard テリー・ボガード

テリーは使いやすい必殺技がそろったスタンダードキャラ。テクニカルだが高威力の連続技がウリだ。

弱バーンナックルはガードされても反撃を受けないため、ジャンプ防止のけん制技として優秀。ヒット時はパワーチャージ Ⓢ パワーゲイザーや、ファイヤーキック→パワーチャージ Ⓒ 弱パワーダンクなどで追撃できる。ラウンドウェイブは硬直を同技以外の必殺技でキャンセルできる飛び道具。スキが小さいので、通常技のスキのフォローに役立つ。

超必殺技のパワーゲイザー、トリプルゲイザーは、発生の早さを生かして連続技に組み込むといい。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↓+弱P→↓+強P】は1発目の発生が早いため、連続技の始動に最適。また、【→+弱K→→+強P→→+強K】は1発目が下段、【→+強P→強P】は1発目が中段なので、相手のガードを崩すのに役立てよう。

パワーチャージは発生が早くリーチが長い。主に相手を浮かせた後の追撃として使おう。

極限流師範代は連続技がアツい！

Ryo Sakazaki リョウ・サカザキ

パワーゲージを使わずとも、各種必殺技の組み合わせで連続技を作れるリョウ。[illegible]キャラだ。

飛び道具の虎煌拳は射程が短いものの、打撃技は優秀なものが多いため、戦いは接近戦が中心となる。ジャンプ攻撃では強Kが跳び込みに、弱Kや吹っ飛ばし攻撃が空対空として有効。地上技では中段の→+強Pと下段のしゃがみ強Kが、どちらもリーチが長く使いやすい。

必殺技は後ろに引いてから攻撃する虎咆疾風拳や、突進アッパーの猛虎 雷神剛のほか、虎砲や暫裂拳といったリョウを代表する技が、従来と同じ感覚で使えるぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

中段始動の【[illegible]】[illegible]強力。跳び込みなどで接近した後は、これとしゃがみ強Kを使い分けて相手のガードを崩していこう。連続技には【[illegible]→強P→強P】が役立つぞ。

相手を浮かせたら、まずは弱猛虎 雷神剛で追撃。その後はさまざまな必殺技で[illegible]

小技は不要！　狙うは大技のみ!!

Ralf Jones ラルフ・ジョーンズ

小回りの利くスタイリッシュアートが無く、必殺技は大技で構成されるラルフだが、火力は非常に高いので、多少の被ダメージは気にせず突っ込む戦い方がメインとなる。

ガトリングアタックは発生が非常に早い上にダメージが大きいので、反撃技として重宝する。回転しながらドロップキックを繰り出すラルフキックは中段判定で、それと対になる下段判定の低空ラルフキックはスーパーキャンセル対応技だ。

パワーゲージを3本消費する馬乗りギャラクティカファントムは、ライジングギャラクティカに派生でき、ダメージが非常に大きいのが特徴だ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【強P→強P→強P】はリーチ、攻撃位置共に優秀。【→+強P→→+強P】は1発目が中段で、前述のスタイリッシュアートヒット後の追撃にも使える。【ダッシュ中に↓+強P】はリーチが長いスライディング攻撃だ。

馬乗りギャラクティカファントム～ライジングギャラクティカは連続技の[illegible]

K'

種類	技名	コマンド	SC
投	スポットパイル	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	ニーストライク	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	ワンインチ	→+弱P	
	ニーアサルト	→+弱K	
	テリブルブロウ	→→+強P	
必	アイントリガー	↓↘→+弱Por強P	●
	→セカンドシュート	アイントリガー中に→+弱K	
	→セカンドシェル	アイントリガー中に→+強K	●
	エアートリガー	空中で↓↘→+弱Kor強K	
		ミニッツスパイク中に↓↘→+弱Kor強K	
	クロウバイツ	→↓↘+弱Por強P	※
	→エアスパイク	強クロウバイツ中に→+強K	●
	ミニッツスパイク	↓↙←+弱Kor強K　(空中可)	
		セカンドシェル中に↓↙←+弱Kor強K	
	ナロウスパイク	アイントリガー中に↓↙←+弱Kor強K	●
		ミニッツスパイク(地上)中に↓↙←+弱Kor強K	●
	ブラックアウト	↓↘→+弱Kor強K	
		アイントリガー中に←+弱Kor強K	
超	ヒートドライブ(1本)	↓↘→×2+弱Por強P(押し続けでタメ可)	
	チェーンドライブ(2本)	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P	
	クリムゾンスターロード(3本)	↓↘→×2+弱Kor強K	

※強のみSC可能

テリー・ボガード

種類	技名	コマンド	SC
投	グラスピングアッパー	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	バスタースルー	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	ハイスラッシュ	→→+強K	
必	パワーウェイブ	↓↘→+弱P	●
	ラウンドウェイブ	↓↘→+強P	
	バーンナックル	↓↙←+弱Por強P	●
	ブレーキング	強バーンナックル中に弱P弱K同時押し	
		パワードライブ中に弱P弱K同時押し	
	パワーダンク	→↓↘+弱Kor強K	
	ライジングタックル	↓タメ↑+弱Por強P	
	クラックシュート	↓↙←+弱Kor強K	
	ファイヤーキック	←↓↙+弱Kor強K	●
	パワードライブ	↓↘→+弱K	●
	パワーシュート	↓↘→+強K	●
	パワーチャージ	←タメ→+弱Por強P	●
超	パワーゲイザー(1本)	↓↙←↙→+弱P	
	ハイアングルゲイザー(1本)	↓↘→×2+弱Kor強K	
	トリプルゲイザー(2本)	↓↙←↙→+強P	
	バスターウルフ(3本)	↓↘→×2+弱Por強P	

リョウ・サカザキ

種類	技名	コマンド	SC
投	谷落とし	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	巴投げ	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	烈臓脚	↓↓+強K	
	烈衝拳	→→+強P	
必	虎煌拳	↓↘→+弱Por強P	●
	虎砲	→↓↘+弱Por強P	
	飛燕疾風脚	↓↙←+弱Kor強K	
	→岩皆脚	強飛燕疾風脚中に↓↙←+弱Kor強K	●
	暫裂拳	→←→+弱Por強P	●
	猛虎 雷神刹	↓↘→+弱Kor強K	●
	虎咆疾風拳	↓↙←+弱Por強P	●
	猛虎 雷神剛	←↓↙+弱Por強P	●
	→虎砲	強雷神剛中に→↓↘+弱Por強P	
	極限流連舞拳	近距離で→↘↓↙←→+弱Kor強K	
	猛威 虎殺掌	→↓↘+弱Kor強K	●
超	覇王翔吼拳(1本)	→←↙↓↘→+弱P	
	龍虎乱舞(2本)	↓↘→↘↓↙←+強P	
	極限虎砲(2本)	↓↘→×2+弱Kor強K	
	天地覇煌拳(3本)	↓↘→×2+強P	

ラルフ・ジョーンズ

種類	技名	コマンド	SC
投	ダイナマイトヘッドバット	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	ノーザンライトボム	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	ガトリングアタック	←タメ→+弱Por強P	●
	バルカンパンチ	→↓↘+弱Por強P	●
	投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+弱K	
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→+強K	
	急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+弱Por強P	
	空中急降下爆弾パンチ	空中で↓↘→+弱Por強P	
	ラルフキック	→→+弱K	
	低空ラルフキック	↘↘+弱K	●
	ラルフタックル	→→+強K	●
	→ラルフバッファロー	ラルフタックルヒット中に強K	
超	バリバリバルカンパンチ(1本)	↓↘→↘↓↙←+弱Por強P	
	馬乗りバルカンパンチ(1本)	↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K	
	ギャラクティカファントム(2本)	↓↘→×2+弱Por強P	
	馬乗りギャラクティカファントム(3本)	←↙↓↘→↓↘→+弱Kor強K	
	→ライジングギャラクティカ	馬乗りギャラクティカファントム中に→↓↘+弱Por強P(押し続けでタメ可)	●

KOF筆頭投げキャラは健在！

Clark Still クラーク・スティル

多くの投げ技を持つクラークだが、MAX版 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー以外のコマンド投げは立ち状態の相手しか投げられないため、中段攻撃と使い分けるのが重要だ。

↙↙のスライドダッシュは、低姿勢で前進する移動技。これで中間距離から接近すれば、↓＋強Pの派生技（中段）と投げで二択を迫れるぞ。どちらも追撃を含めれば高威力なので、狙い済ました一発を決めよう。

通常技では、リーチが長く立ちorキャンセル可能なしゃがみ強P、ダウンを奪えるしゃがみ強Kが有効。ジャンプ攻撃は跳び込みに強P、空対空に強Kや吹っ飛ばし攻撃を使おう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【強P→強P→→＋強P】は、連続技や空中追撃に重宝するスタイリッシュアート。跳び込みからつなぐときは、【弱P→強P】Ⓒ強ガトリングアタック・ファースト～セカンドⒸナパームストレッチと決めよう。

飛び道具をくぐれるほど姿勢が低いスライドダッシュ。派生技は中段の[illegible]がおすすめ。

常に中下段の二択を迫れ！

Chae Lim チェ・リム

蹴り技主体のテコンドーで闘うチェ・リム。中～近距離で相手を固めつつガードを崩すのが得意だ。

中距離では立ち弱Kと下段技の↙＋弱Kでのけん制が有効。どちらもリーチが長く、スタイリッシュアート始動技なので簡単に連続技を狙えるぞ。弱覇気脚はスキが小さいので、スタイリッシュアートをガードされたときのフォローに使うと有効だ。

近距離では、小ジャンプ昇り弱Pが中段として使える。Ⓒ弱飛翔脚～空砂塵（orⓈ鳳凰脚）につなごう。

鳳凰飛天脚は出始めに無敵時間があるので、対空技として有効。パワーゲージがあるときは狙っていこう。

～おすすめスタイリッシュアート～

けん制技の立ち弱Kや↙＋弱Kから始動する、【弱K→強K→↙＋強K】や【↙＋弱K→弱K】が使いやすい。ヒットしたときは、前者からはⒸ空砂塵Ⓢ鳳凰脚、後者からはⒸ弱覇気脚～鳳凰脚で追撃しよう。

[illegible]鳳凰脚は立ち状態の相手のみに決まる[illegible]

簡単かつ安定の万能キャラ！

Mai Shiranui 不知火 舞

素早い動きと豊富なジャンプ攻撃を持つ、攻撃重視のキャラ。

跳び込む際は、空中投げの入力を兼ねたジャンプ強P&強Kや、軌道が変わる↓＋弱K＆↓＋強Kが有効。ムササビの舞も奇襲として強力で、相手の足元に当てるように出すといい。地上技は、発生の早い下段技のしゃがみBと、ジャンプ防止になる立ちCが使いやすい。

必殺技は飛び道具の花蝶扇、連係や連続技の締めに使える龍炎舞、出始めに無敵時間があり対空や割り込みに活躍する飛翔龍炎陣と、一通りの技がそろっている。死角の無い万能キャラに仕上がっているぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

下段始動の【[illegible]→↓＋強K】が使いやすい。ヒット時はキャンセル強龍炎舞～龍尾天舞につなごう。しゃがみガードを崩すなら、特殊技の→＋弱Kや【→＋強K→強K→[illegible]】[illegible]

スタイリッシュアートをガードされたときは[illegible]

やっぱりアイドルは歌わなくっちゃ！

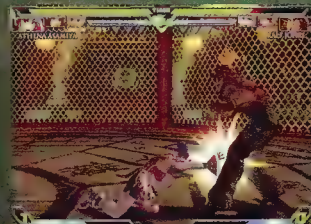
Athena Asamiya 麻宮 アテナ

飛び道具のサイコボールアタック、対空必殺技のサイコソードと基本的な技に加え、ブレーク・タイムという特殊な構え（座り込んで歌い出す）を持っているアテナ。ブレーク・タイム中は相手のパワーゲージが減り続けるため、これで誘って派生技で迎撃、といった闘い方もできそうだ。

ジャンプ攻撃はやや貧弱だが、跳び込みにはジャンプ強Kが役立つ。ジャンプ弱Kは発生が早いため、昇りで出せば中段として機能するぞ。

地上戦は、発生の早い立ち弱Pが跳び込みからのつなぎに使える。リーチが長くキャンセル可能なしゃがみ強Pは、けん制に使っていこう。

～おすすめスタイリッシュアート～

メインは【弱P→弱P→弱P→強P→弱K】。跳び込みからの連続技や割り込みなどに使い、ヒット時はキャンセルで強サイコソードにつなごう。ガード崩しには【↓＋強P→強K】。2発目がスキの小さい中段技なのだ。

リーチが長いしゃがみ強P。キャンセル必殺技やスタイリッシュアートを出していこう。

クラーク・スティル

種類	技名	コマンド	SC
投	投げっぱなしシャーマン	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	フィッシャーマンバスター	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	デスレイクドライブ	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K	
特	スライドダッシュ	↙↙	
必	ガトリングアタック・ファースト	←→＋弱Por強P	●
	→ガトリングアタック・セカンド	ガトリングアタック・ファースト中に弱Por強P	●
	ガトリングアタック・セカンドフェイク	←→＋弱Por強P（押し続け）	
	投げっぱなしスーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→＋弱K	
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で←↙↓↘→＋強K	
	マウントタックル	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	→クラークリフト	マウントタックル中に↓↓＋弱P	
	→フルアウト・A	マウントタックル中に↓↓＋弱K	
	→ローリングクレイトル	マウントタックル中に↓↓＋強K	
	→スリーハーリフト（D.D.T）	マウントタックル中に↓↓＋強P	
	フランケンシュタイナー	近距離で→↓↘＋弱Kor強K	
	ナパームストレッチ	→↓↘＋弱Por強P	
	シャイニングウィザード	→↘↓↙←＋弱Por強P	●
	フラッシングエルボー	必殺投げ後に↓↘→＋弱Por強P	
	フルアウト・B	ダウン中の相手の頭側で弱P強P同時押し	
		フラッシングエルボー後に弱P強P同時押し	
	→ネックブリーカー	フルアウト・B後に↓↘→＋弱Por強P	
超	スピニングパワーボム（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（1本）	近距離で→↘↓↙←×2＋弱P	
	ランニングスリー（2本）	←↙↓↘→↓↘→＋弱Kor強K	
	MAX版 ウルトラアルゼンチンバックブリーカー 3本	近距離で→↘↓↙←×2＋強P	

チェ・リム

種類	技名	コマンド	SC
投	首極め落とし	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	殺脚投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	流星落	←→＋弱Kor強K・弱Kor強K	
	ネリチャギ	→＋弱K	
	片翼の陣	背水の陣中に弱K強K同時押し	
		覇気脚中に強P強K同時押し	
必	飛燕斬	↓タメ↑＋弱Kor強K	●
	半月斬	↓↙←＋弱Kor強K	●
	空砂塵	→↓↘＋弱Kor強K（空中可）	●
	→天昇斬	空砂塵中に↓＋強K	
	覇気脚	↓↓＋弱Kor強K	
	→ダブルデチャギ	弱覇気脚中に→↓↘＋弱Kor強K	●
	→天昇斬	ダブルデチャギ中に↓＋強K	
	飛翔脚	空中で↓＋弱Kor強K	●
	→空砂塵	飛翔脚中に→↓↘＋弱Kor強K	●
	背水の陣	↓↙←＋弱Por強P	
		片翼の陣中に弱K強K同時押し	
		鳳凰飛天脚中に↓↙←＋弱Por強P	
	→背水の陣 解除	背水の陣中に↓↙←＋弱P	
超	鳳凰脚（1本）	↓↙←↙→＋弱Kor強K（空中可）	
		覇気脚中に↓↙←↙→＋弱Kor強K	
	鳳凰飛天脚（1本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	鳳凰背水連舞脚（2本）	背水の陣中に↓↙←↙→＋弱Por強P	
	鳳翼天翔脚（2本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	零距離鳳凰脚（3本）	近距離で↓↙←↙→＋弱P弱K強P強K同時押し	

不知火 舞

種類	技名	コマンド	SC
投	不知火剛臨	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	風車崩し	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	夢桜	空中・近距離で上方向以外＋強P	
	桃花鳥つぶて	空中・近距離で上方向&↓以外＋強K	
特	黒燕の舞	→＋弱K	
	紅鶴の舞	↘＋弱K	
	→輪廻	黒燕の舞or紅鶴の舞中に強K	
	大輪風車落とし	空中で↓＋弱P	
	浮羽	空中で↓＋弱K	
	山桜桃	空中で↓＋強K	
必	花蝶扇	↓↘→＋弱Por強P	●
	飛翔龍炎陣	→↓↘＋弱Kor強K	
	小夜千鳥	↓↙←＋弱Kor強K	
	龍炎舞	↓↙←＋弱Por強P	●
		小夜千鳥中に↓↙←＋弱Por強P	
	→龍尾天舞	強龍炎舞中に←↙↓↘→＋強P	●
	必殺忍蜂	←↙↓↘→＋弱Kor強K	
	陽炎の舞	↓↓＋弱Por強P	●
	ムササビの舞	空中で↓↙←＋弱Por強P	
超	花嵐（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	鳳凰の舞（1本）	↓↙←×2＋弱Por強P	
	超必殺忍蜂（2本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K	
	花吹雪（3本）	↓タメ↘→＋弱Kor強K	

麻宮 アテナ

種類	技名	コマンド	SC
投	ビットスルー	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	サイキックスルー	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	サイキックシュート	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K	
特	フェニックスボム	空中で↓＋弱K	
必	サイコボールアタック	↓↙←＋弱Por強P	●
	サイコシュート	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	サイコソード	→↓↘＋弱Por強P（空中可）	●
	サイコリフレクター	→↘↓↙←＋弱K	
	vサイコリフレクター	→↘↓↙←＋強K	●
	サイキックテレポート	↓↘→＋弱Kor強K	
	フェニックスアロー	空中で↓↙←＋弱Kor強K	※
超	シャイニングクリスタルビット（1本）	→↘↓↙←×2＋弱Por強P（空中可）	
	→クリスタルシュート	クリスタルビット中に↓↙←＋弱Por強P（押し続けでタメ可）	
	→シャイニングクリスタルビット 強制停止	クリスタルビット中に弱P弱K強P強K同時押し	
	フェニックスファングアロー（1本）	空中で↓↘→×2＋弱Kor強K	
	ガーディアンクリスタル（2本）	↓↘→×2＋弱P強P同時押し	
	ヒーリングアテナ（3本）	→↘↓↙←×2＋弱Kor強K	

※強のみSC可能

ちょうアッパー×４でそう快感抜群！

Yuri Sakazaki ユリ・サカザキ

通常技はスタンダードで使いやすいものが多いユリ。ジャンプ攻撃は跳び込みに強Kが、空対空に空中吹っ飛ばし攻撃が強力。地上技では、中段の→＋弱Pや下段の↘＋弱Kからスタイリッシュアートにつなげられるので、相手のガードを崩しやすい。

[illegible]殺技では、覇王翔吼拳と空牙（ユ[illegible]ちょうアッパー）が特徴的。覇王翔吼拳は虎煌拳からの派生でしか出せないが、パワーゲージを必要としないため、遠距離戦からのけん制に役立つ。空牙は弱で出せば対空技として使用でき、強は追加入力で夢空牙（ユリちょうアッ[illegible]）まで連続ヒット[illegible]。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱K→弱K→強P】は1発目の発生が早く、跳び込みからの連続技に適している。ヒット時は強空牙＋αにつなぎ、ガード時は弱砕破でフォロ[illegible]しよう。ガード崩しには中段始[illegible]【→＋弱P→↘＋強K】が使いやすい[illegible]

[illegible]牙の弱は無敵があるので対空で。一方、4回[illegible]

全てを燃やし尽くす暴走の炎

Iori Yagami 八神 庵

飛び道具と無敵対空技を併せ持つ庵は、「跳ばせて落とす」戦法がやりやすいキャラ。小技は貧弱なので、中～遠距距での闘いを重視しよう。

[illegible]地面を進む炎を放つ飛び[illegible]炎をまとって上昇する鬼焼きは、無敵技のある強が対空に使える。跳び掛りながら相手を殴り付ける爪櫛は、弱なら出始めからガードポイントが付いており、ヒット時は葵花に派生できる。強は無敵時間があり、ヒット後は追撃可だ。葵花は連続入力形式の突進技。空中連続技に使うときは強→弱→強と出そう。突進超必殺技の八稚女は、ヒット中に追加入力で豺華に派生できるぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱K→強K】はリーチが長く、ヒット時は弱琴月 陰がつながるため、重要なダメージ源となる。【弱P→弱P→強P】は相手がしゃがみ状態でないと連続ヒットしないが、1発目の発生が早いため暴れ用として重宝する。

弱琴月 陰ヒット後は相手が高く浮く。画面中央では葵花[illegible]

豊富な空中[illegible]殺技で急襲せよ！

Seth セス

スタイリッシュアートは乏しいが便利な空中必殺技を持っているセス[illegible]

[illegible]セスの主力技。相手の地上からの接近を阻止したり、技の空振りのスキに決めたりと、用途は非常に多い。

泳月は空中で宙返りしつつ跳び込む技。高い位置から攻撃するので空対空で勝ちやすく、そこそこのめくり性能をもっているのがポイント。

派生技は基本的にスキの小さいソ[illegible]闇月or泳月が確実[illegible]ヒットすると判断したときや空中で[illegible]したときは、スライディングを決めて攻めを継続しよう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→弱P】は1発目の発生が早く、活躍の機会が多い。ヒット時は弱弓月～弦月や双掌昇陽→強昇陽につなごう。【P投げ→→＋強P】は素早い入力が必要となるが、決めた後は強弓月～矢月で追撃可能だ。

[illegible]取り七閃殺は上中下段すべてを取れる当て[illegible]

タブル烈風拳・改を使いこなせ！

Rock Howard ロック・ハワード

ロックはダブル烈風拳・改を使った連係が面白いキャラ。必殺技の数が多く行動の幅が広いので、使いこなせばさまざまな戦法が取れるのだ。

ダブル烈風拳・改は、硬直を同技以外の必殺技でキャンセルできる特殊な必殺技。通常技のスキのフォローや連続技の中継のほか、けん制技としても役立つ優れものだ。

レイジラン・Type「ダンク」は中段判定の突進技。相手のガードを崩すのに活用できる。シャインナックルは突進距離が長いので連続技に重宝する。MAX版シャインナックルはダメージが大きく、さらに無敵時間が[illegible]で割り込みにも使えるぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→弱P→強P→強P→→＋強P】は1発目の発生が早いので、割り込みや連続技のつなぎに役立つ。【→＋弱K→↓＋弱K→↓＋強K】はリーチが長い下段から始動するので、中間距離でのけん制に使おう。

真空投げは立ち状態の相手のみつかめるコマンド投げ。ブレーキングすれ[illegible]

ユリ・サカザキ

種類	技名	コマンド	SC
投	鬼はりて	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	さいれんと投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	燕落とし	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K	
必	虎煌拳	↓↘→＋弱Por強P	●
	→（フェイント）虎煌拳★	虎煌拳中に弱Kor強K	
	覇王翔吼拳	↓↘→＋弱Por強P（押し続け）	
	→（フェイント）覇王翔吼拳★	覇王翔吼拳中に弱Kor強K	
	空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋弱Por強P	※
	→裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙中に→↓↘＋強P	●
	→闇空牙（トリプルユリちょうアッパー）	裏空牙中に→↓↘＋強P	●
	→夢空牙（ユリちょうアッパーフィニッシュ）	闇空牙中に→↓↘＋弱P強P同時押し	
	雷煌拳	↓↘→＋弱Kor強K	●
	砕破	↓↙←＋弱Por強P	●
	超ビール瓶斬り	←↓↙＋弱Por強P（押し続けでタメ可）	●
	→（フェイント）超ビール瓶斬り★	超ビール瓶斬りタメ中に弱Kor強K	
	百烈びんた	→↘↓↙←→＋弱Kor強K ★の技中に→↘↓↙←＋弱Kor強K	●
超	飛燕鳳凰脚（1本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Kor強K	
	天翔覇王翔吼拳（2本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P	
	空中版天翔覇王翔吼拳（2本）	空中で↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P	
	芯！ちょうアッパー（3本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	

※強のみSC可能

八神 庵

種類	技名	コマンド	SC
投	逆剥ぎ	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	逆逆剥ぎ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	外式・抗月	→→＋強P	
	外式・百合折り	空中で←＋弱K	
必	百八式・闇払い	↓↘→＋弱P	●
	百九式・黄泉払い	↓↘→＋強P	
	百式・鬼焼き	→↓↘＋弱Por強P	
	参百拾壱式・爪櫛	→↓↘＋弱Kor強K	※
	百弐拾七式・葵花	↓↙←＋弱Por強P（3回まで連続入力可）	●
	弐百拾弐式・琴月 陰	↓↙←＋弱Kor強K	
	屑風	近距離で→↘↓↙←→＋弱Por強P	
超	禁千弐百拾壱式・八稚女（1本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P	
	裏参百拾六式・豺華（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P 八稚女中に↓↘→×4＋弱P強P同時押し	
	禁七拾七式・禍風（2本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	裏千弐拾九式・焔甑（2本）	禍風中に↓↙←↙↓↘→＋強P	
	三神技之弐（3本）	近距離で↓↘→↘↓↙←＋弱Kor強K	

※弱のみSC可能

セス

種類	技名	コマンド	SC
投	肘当てからの波動打ち	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	巴投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
必	落月	空中で↓↘→＋弱K	
	闇月	空中で↓↘→＋強P	
	泳月	空中で↓↘→＋強K	
	→ソバット	落月or闇月or泳月中に弱K	●
	→スライディング	落月or闇月or泳月中に強K	●
	→前転	落月or闇月or泳月中に弱P弱K同時押し	
	昇陽	↓↘→＋弱Por強P	●
	虎月・償	↓↙←＋弱Por強P	●
	→虎月・償・終	虎月・償中に↓＋強P	●
	→虎月・戒	虎月・償中に弱Por強P	●
	→虎月・戒・終	虎月・戒中に→＋強P	●
	→虎月・懺	虎月・戒中に弱Por強P	●
	流月	虎月・償or戒or懺中に→↓↘＋弱Por強P	●
	真月	←タメ→＋弱Por強P	●
	弓月	→↘↓↙←＋弱Kor強K	●
	→矢月	弓月中に→＋弱Kor強K	●
	→弦月	弓月中に↓＋弱Kor強K	●
	→前転	弓月中に弱P弱K同時押し	
	胴崩し（上段シフト）	←↙↓↘→＋弱K 胴崩し（中段シフト）or脚取り中に←↙↓↘→＋弱K	●
	胴崩し（中段シフト）	←↙↓↘→＋強K 胴崩し（上段シフト）or脚取り中に←↙↓↘→＋強K	
	脚取り	↓↓＋弱Por強P 胴崩し（上段シフトor中段シフト）中に↓↓＋弱Por強P	●
超	双掌昇陽（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	入り身 朧月（2本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Kor強K	
	胴取り七閃殺（2本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P	
	時雨乱菊（3本）	近距離で→←↙↓↘→＋弱Por強P	

ロック・ハワード

種類	技名	コマンド	SC
投	烈空刹	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	虚空閃	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	バックスラッシュ	→→＋弱K	
	ダブルファング	→→＋強K	
	オーバーヘッドキック	←→＋強K	
必	烈風拳	↓↘→＋弱P	●
	ダブル烈風拳	↓↘→＋強P	●
	→ダブル烈風拳・改	ダブル烈風拳中に強P強K同時押し	
	※ライジングタックル	↓タメ↑＋弱Por強P	
	※ハードエッジ	↓↙←＋弱Por強P	●
	※レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←＋弱K	●
	※レイジラン・Type「シフト」	↓↙←＋強K	
	※レイジラン・Type「アッパー」	↓↙←＋弱K強K同時押し	●
	クラックカウンター・「スタンド」	↓↘→＋弱K	●
	クラックカウンター・「グラウンド」	↓↘→＋強K	●
	→ボルティング	クラックカウンター・「スタンド」or「グラウンド」中に強K	●
	※真空投げ	近距離でレバー1回転＋強P	
	→羅刹	真空投げ中に↓↘→＋強P	
	ブレーキング	※の技（ライジングタックルは強のみ）中に弱P弱K同時押し	
超	レイジングストーム（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	シャインナックル（1本）	↓↘→×2＋弱K	
	MAX版シャインナックル（2本）	↓↘→×2＋強K	
	ネオ・レイジングストーム（3本）	↓↙←↙→＋弱Por強P	
	デッドリーレイブ・ネオ（3本）	→↘↓↙←→＋弱P強P同時押し・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←＋強P	

攻守共にこなせる万能戦士！

Leona レオナ

レオナは近付いてガードを崩す「攻め」、跳ばせて対空技で落とす「待ち」のどちらも可能なので、相手のスタイルを問わず闘えるキャラだ。

イヤリング爆弾・1は、放物線を描く飛び道具。投げた直後は高い位置に攻撃判定があるので、小＆中ジャンプ中の相手に引っ掛かりやすく、けん制技として高い効果を発揮する。

ムーンスラッシャーは弱のみ無敵時間があるので、対空にはこちらを使おう。強は主に連続技用だ。

グレイトフルデッドは、発生の早い弱が連続技用。強は発生前に切れるものの無敵時間があり、特定の技を回避しつつ反撃するのに使える。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↑＋強K→↓＋強K（下段）】は連続ヒットし、2発目を→＋強Kにすれば中段攻撃に派生できる。追撃はどちらもしゃがみ弱K→【しゃがみ弱K→↓＋弱K】Ⓒ弱グランドセイバー→弱グレイトフルデッドが大安定。

イヤリング爆弾・2:ハートアタックはさばき不能。ヒット後の追加技は[illegible]

多彩な連係を持つ「MIA」の主人公

Alba Meira アルバ・メイラ

アルバはジャンプ攻撃が鋭く、相手のガードを崩しやすいスタイリッシュアートを数多く持つ。飛び道具もあるので、近距離だけでなく遠距離戦もこなせるキャラだ。

特殊技の→＋弱Pは、前進しながら中段のパンチを繰り出す。発生が早めなので、相手のガードを揺さぶるのに最適だ。飛び道具の斬光は、遠距離戦のけん制に使用。追加入力で懺光～残光と、連続して3発まで気弾を発射できる。掴龍・上段、下段はいわゆる当て身投げ系の技。六極連弾、超必殺技の秘奥義 開門雷神拳、究極秘奥義 覇王雷光拳は、連続技に組み込みやすい。

～おすすめスタイリッシュアート～

メインとなるのは【弱K→弱K→強K→弱K→強K】。5発目まで連続ヒットし、さらにダウンを奪えるぞ。【弱K→弱K→↑＋弱K】と変化させれば中段に派生できるため、相手のガードを崩すのにも使える。

上記のスタイリッシュアートは確定でダウン[illegible]

オリジナルのカポエラで相手を幻惑！

Soiree Meira ソワレ・メイラ

トリッキーな技を数多く持つソワレ。逆立ちになるアインファル・シュティールという特殊な構えを使いこなせば、相手をかく乱できる。

ホルツハッケン・ダイナミッシュは、前方回転から相手を踏み付ける技。ダウンを奪った後の追撃や、通常技をガードされたときのフォローに使える、優秀な必殺技だ。弱ザルトは出始めに無敵時間があるため、対空に使える。エーアストはツヴァイテンス～ドリッテンス・フリーゲンorファレンとつながる、連続入力系の必殺技。連続技に組み込みやすい。

超必殺技のライデンシャフト・ゼーレは、連続技や割り込みに役立つぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→弱P→[illegible]】は、発生の早い立ち弱Pから相手をダウンさせられる主力スタイリッシュアート。3発目は下段で、【弱P→弱P→強K→↓＋強K】とすれば3発目が中段になるので、ガード崩しにも使えるぞ。

ダウンを奪った後はホルツハッケン・ダイナミッシュⓈ[illegible]

モイライからの派生技でごり押し！

Lien Neville リアン・ネヴィル

リアンは通常技、必殺技のどちらも攻撃に特化したものがそろっており、押し付けるような攻めを得意とするキャラだ。特にモイライからの派生技は強力で、その中でもメインとなる打撃技のクロトは、地上ヒット、空中ヒット共に追撃可能だ。また、ティシフォネは間合いさえ合えば立ち、しゃがみどちらにも決まる投げ技。攻めに使うときは前進距離が長い弱モイライから、守りでは無敵時間がある強モイライから出していこう。

アゼルファファジは、中段として使える昇りジャンプ弱Kからキャンセルで連続ヒット。硬直を必殺技でキャンセルできるので覚えておこう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↓＋弱K→弱K】は重要な下段始動のスタイリッシュアート。ヒット時はイエド・プリオルやアル・ニヤトにつなごう。【弱P→弱P→弱P→↓＋強K】始動の連続技はダメージが大きいので、さばき後などに狙うといい。

アル・タルフは頼れる無敵突進技。対空面に不安の残るリアンだが、この技は信頼できる。

レオナ

種類	技名	コマンド	SC
投	レオナクラッシュ	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	オーデルバックラー	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	ハイデルンインフェルノ	空中・近距離で上方向&↓以外＋強Por強K	
特	フリップフロップ	空中で↓＋弱K	
	ブリンキングダンク	空中で↓＋強P	
	スティンガー	空中で↓＋強K	
必	ムーンスラッシャー	↓タメ↑＋弱Por強P	●
	→リバーススラッシャー	強ムーンスラッシャー中に↓↑＋強P	●
	ボルテックランチャー	←タメ→＋弱Por強P	※
	→ディスチャージ	強ボルテックランチャー中に↓↘→＋強P	
	グランドセイバー	←タメ→＋弱Kor強K	●
	→グライディングバスター	強グランドセイバー中に→＋強K	●
	Xキャリバー	空中で↓↙←＋弱Por強P	●
	イヤリング爆弾・1	↓↙←＋弱Kor強K	●
	イヤリング爆弾・2 ハートアタック	←↓↙＋弱Kor強K・ヒット後 ←↓↙＋弱Kor強K	
超	Vスラッシャー（1本）	空中で↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P	
	グレイトフルデッド（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	リボルスパーク（2本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K	
	クラヒティストーム（3本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	

※弱のみSC可能

アルバ・メイラ

種類	技名	コマンド	SC
投	鉄火	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	烈火	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	骨破	→＋弱P	
必	斬光	↓↙←＋弱Por強P	●
	→懺光	斬光中に↓↙←＋弱Por強P	●
	→残光	懺光中に↓↙←＋弱Por強P	●
	風方拳	↓↘→＋弱Por強P	●
	雷方拳	↓↘→＋弱Kor強K	●
	掴龍・上段	→↓↘＋弱P	
	掴龍・下段	→↓↘＋強P	
	六極連弾	→←→＋弱Por強P	●
	縛龍散打	近距離で→↘↓↙←＋強K	
	→砕龍	縛龍散打中に↓＋強K	●
超	秘奥義 開門雷神拳（1本）	↓↘→×2＋弱P	
	究極秘奥義 覇王雷光拳（2本）	↓↘→×2＋強P	
	封印奥義 幻影雷神流星拳（3本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	

ソワレ・メイラ

種類	技名	コマンド	SC
投	アイン・シュラーク	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ウム・ヴェルフェン	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	アインファル・シュティール	↓＋弱K強K同時押し	
	レヴォルツィオネーア・トレーテン	←→＋強K	
必	ホルツハッケン・ダイナミッシュ	↓↘→＋弱Kor強K	●
	ザルト	→↓↘＋弱Kor強K	
	エーアスト	↓↙←＋弱Por強P	●
	→ツヴァイテンス	エーアスト中に↓↙←＋弱Por強P	●
	→ドリッテンス・フリーゲン	ツヴァイテンス中に↓↙←＋弱P	
	→ドリッテンス・ファレン	ツヴァイテンス中に↓↙←＋強P	
	ヴェレ・ライテン	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	シュラオ・ヘランシュライヒェン	→↘↓↙←＋弱Kor強K	●
	シュオラベ・タンツェン	→↓↘＋弱Por強P	
超	ビッグウェンズデイ（1本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	ライデンシャフト・ゼーレ（2本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Kor強K	
	ダブルウェンズデイ（3本）	↓↙←×2＋弱Kor強K	

リアン・ネヴィル

種類	技名	コマンド	SC
投	カーフ	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ズール	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	クレイオ	↙＋強K	
必	アサルト・タイプι【シルマ】	↓↘→＋弱Por強P	●
	アサルト・タイプз【モイライ】	↓↘→＋弱Kor強K	
	→アサルト・タイプз【メガイラ】	【モイライ】中に弱P	
	→アサルト・タイプз【ティシフォネ】	【モイライ】中に強P	
	→アサルト・タイプз【クロト】	【モイライ】中に弱K	
	→アサルト・タイプз【ラケシス】	【モイライ】中に強K	
	アサルト・タイプη【ザニア】	→↓↘＋弱Por強P（押し続けでタメ可）	●
	アサルト・タイプγ【サドアクビア】	↓↙←＋弱Por弱Kor強Por強K	
	アサルト・タイプδ【イェド・プリオル】	←タメ→＋弱P	●
	アサルト・タイプε【イェド・ポステリオル】	←タメ→＋強P	●
	アサルト・タイプε【アトロポス】	←タメ→＋強P（押し続け）	
	アサルト・タイプσ【アル・ニヤト】	近距離で→↘↓↙←→＋弱Por強P	
	アサルト・タイプπ【アゼルファファジ】	空中で↓↘→＋弱Kor強K	
超	アサルト・タイプλ【シャウラ】（1本）	↓↙←↙→＋弱Kor強K	
	→アサルト・タイプμ【バラキ】（1本）	【シャウラ】中に↓↙←↙→＋弱Kor強K	
	→アサルト・タイプν【サリエル】（1本）	【バラキ】中に↓↙←↙→＋弱Kor強K	•
	アサルト・タイプβ【アル・タルフ】（2本）	↓↙←↙→＋強P	
	アサルト・タイプω【アレクト】（3本）	ガード中に→↓↘＋弱P強P同時押し	

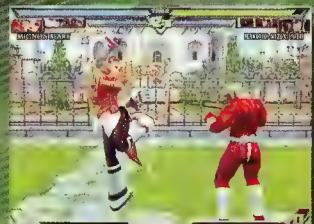
パワーゲージをためる能力は抜群!

Mignon Beart ミニョン・ベアール

飛び道具であるファイヤーボールと派生技のファイヤーショット、無敵時間が長く対空に使える弱ウォーターシールドを持つので、飛び道具でけん制しつつ跳び込みを対空技で落とすのが、ミニョンの基本戦術となる。ただし、下方向に強いジャンプ攻撃が無く連続技の威力に欠けるため、正攻法で勝つのは難しい。

そこで重要となるのが、各種スタイリッシュアートからの挑発。動作は長いが、一気にパワーゲージをためられるのだ。たまったゲージはマジカルヒーリングでの体力回復に使うほか、続くチームメンバーのために残しておくのも面白いだろう。

~おすすめスタイリッシュアート~

主力は1発目の発生が早い【弱K→弱K→弱K】。ヒット時は弱Kの挑発でパワーゲージを稼ぐか、デフロレイションで追撃しよう。発生は遅いが、【↖+強P→強K→↓+[illegible]】は立ち弱Kでダウン追い打ちが[illegible]。

特殊構えのキトゥンスタイル中に【強P→強P→強P】で、パワーゲージを[illegible]

圧倒的なパワーで押し切れ!

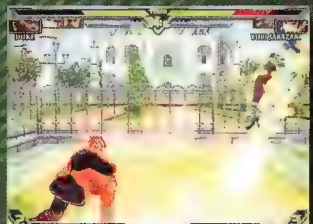
Duke デューク

デュークはいわゆるパワーキャラ。動きは重いが攻撃力が高く、一部の攻撃にガードポイントがある。

ガードポイントがある技で使いやすいのは、発生の早い立ち弱Pとしゃがみ弱P。前者は打点の高い攻撃をガードできるので、対空技として使える。一方、後者は打点の低い攻撃をガードできるので、けん制や接近戦で使おう。また、立ち強Pは出した瞬間からガードポイントがある。割り込みで重宝するぞ。

中～遠距離では、リーチの長い立ちKや→→+強Pでのけん制に加え、弱パワーアックスやスレッジハンマーで奇襲してプレッシャーを与えよう。

~おすすめスタイリッシュアート~

メインとなるのは【弱P→弱P→弱P→→+強P→弱K】。弱パワーアックスにつないで連続ヒットを狙おう。下段始動の【↙+弱K→弱P】は相手を浮かせられるので、スレッジハンマーで追撃できるぞ。

スレッジハンマーはけん制技の空振りに反撃したり、飛び道具をつぶすのに使えるぞ。

多彩な動きで相手を幻惑せよ!

Luise Meyrink ルイーゼ・マイリンク

ルイーゼは動きの自由度が高く、相手をほん弄するような闘い方ができる。[illegible]天使のアド・リブはルイーゼを[illegible]するような技で、1回のジャンプ中に3回まで使用できる(同じ方向は二連続まで)。前後だけでなく手前や奥にも移動できるので、相手との位置関係を簡単に変えられる。さらに、ジャンプ攻撃や空中に跳び上がる地上技をキャンセルして出せるので、一度相手に攻撃を当ててしまえば、強力な中下段のラッシュを仕掛けられるのだ。

胡蝶のレクイエムは強力な無敵技。[illegible]発生に、強はリーチに優れ、対空や割り込みで大活躍するぞ。

~おすすめスタイリッシュアート~

【弱P→弱P】は1発目の[illegible]、連続技や連係の要となる。ヒット時は忘却のカルテットや希望のファンファーレにつなごう。また、【弱P→弱P】から弱K(下段)と【強P(中段)→弱P】の使い分けで二択を迫れるぞ。

希望のファンファーレは特大の攻撃判定を[illegible]。飛び道具やジャンプにうまく[illegible]

エリアルスパイラルで接近戦に持ち込め!

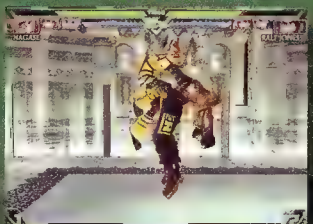
Nagase ナガセ(流星)

ナガセはリーチが短い半面、機動力が高いスピードキャラ。空中をワープするエリアルスパイラルやダッシュを使って接近戦を挑むのが基本だ。

強エリアルスパイラルは、必ず相手の目前上空に出現する上、空中のやられ状態の相手を投げられる。連続技の締めとしても役立つぞ。

接近戦で有効なのが、めくりを狙える小ジャンプ強K。コマンド投げのナガセスパイラルやマキシマムスパイラルは立ち状態の相手しか投げられないが、発生が早いので小ジャンプから技を出さずに狙うと決まりやすいぞ。また、中段と使い分けて二[illegible]るのも強力だ。

~おすすめスタイリッシュアート~

1発目の発生が早い【弱P→弱P→弱P→強P→弱K→↓+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】は、反撃やジャンプ強K始動の連続技など、さまざまな場面で使える。ヒット時は強エリアルスパイラルにつなごう。

CODE:TSUMUJIは、攻撃後にエリアルスパイラルでキャンセルできるので[illegible]

ミニョン・ベアール

種類	技名	コマンド	SC
投	フィリィスルー	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	ボニースルー	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
特	ワンレボリューション	→→+強K(ボタン連打)	
	キトゥンスタイル	↓+強P強K同時押し	
必	ファイヤーボール	↓↘→+弱Por強P	●
	→ファイヤーショット	ファイヤーボール中に↓↙←+弱Por強P	
	ウインドストーム	→↘↓↙←+弱Por強P	●
	ウォーターシールド	→↓↘+弱Por強P	※
	デフロレイション	→↓↘+弱Kor強K	
	ライトニングボルト	近距離で→↘↓↙←+強K	
超	メテオストライク(1本)	↓↘→×2+弱Por強P	
	→エクスプロージョン(1本)	メテオストライク中に↓↙←+強P	
	サンダーボルト(2本)	近距離で↓↙←×2+弱Kor強K	
	マジカルヒーリング(2本)	↓↙←×2+弱Por強P	
	ハートフルプレゼント(3本)	↙↖↙↑+弱Por強P	
	ハートフルプレゼント発動中の行動	弱Por強Pで爆弾投げ(ボタン押し続けて爆破しない)	
		弱P弱K同時押しで前転	
		←+弱P弱K同時押しで後転	

※強のみSC可能

デューク

種類	技名	コマンド	SC
投	クラックアップ	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	トレッドミル	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	パワーアックス	↓↘→+弱Por強P	●
	アースインパクト	↓↘→+弱Kor強K	
	→クラッシュラリアート	アースインパクト中に弱Por強P	●
	トールハンマー	→↓↘+弱Por→↓↘+強P・強P	●
	ダイヴボマー	→↓↘+弱Kor強K	●
	→クラッシング	ダイヴボマー中に↓↘→+弱Kor強K	
	スヴィル・カン	↓↙←+弱Kor強K	●
超	スレッジハンマー(1本)	↓↘→×2+弱Por強P	
	マインフィールド(1本)	ガード中に←↙↓↘→+弱P強P同時押し	
	グラヴィティショナル・ウェイヴ(2本)	↓↘→×2+弱Kor強K	
	グランド・ゼロ(3本)	↓↙←↙→+弱Kor強K	
	ヴォルカニック・ボム(3本)	近距離で↓↙←×2+弱Por強P	

ルイーゼ・マイリンク

種類	技名	コマンド	SC
投	夕凪(ゆうなぎ)のフィナーレ	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	旋風(かぜ)のロンド	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	天使のアド・リブ(前方)	空中で→→	
	天使のアド・リブ(後方)	空中で←←	
	天使のアド・リブ(手前)	空中で↓↓	
	天使のアド・リブ(奥)	空中で↑↑	
	忘却(ぼうきゃく)のカルテット	↓↘→+弱Por強P	●
	→#(シャープ)	忘却のカルテット中に→↓↘+弱Por強P	
	→♭(フラット)	忘却のカルテット中に→↘↓↙←+弱Por強P	
	→♮(ナチュラル)	忘却のカルテット中に→↘↓↙←+弱Kor強K	
	胡蝶(こちょう)のレクイエム	→↓↘+弱Por強P	●
	反逆(はんぎゃく)のバラード	→↘↓↙←+弱Por強P	
	闇夜(やみよ)のノクターン	←↙↓↘→+弱Kor強K	
	螺旋(らせん)のプレリュード	近距離で→↘↓↙←+弱Kor強K	
	天羽(あまはね)のワルツ	空中で弱K強K同時押し	●
	→欺瞞(ぎまん)のフーガ	天羽のワルツ中に→+強K	
超	希望(きぼう)のファンファーレ(1本)	↓↙←↙→+弱Por強P	
	断罪(だんざい)のメヌエット(2本)	←→↓↑↓+弱Por強P	
		近距離で↓↑↓→←+弱Por強P	
	別離(わかれ)のオーバチュア(3本)	↓↙←↙→+弱Kor強K(空中可)	

ナガセ(流星)

種類	技名	コマンド	SC
投	ナガセスタンプ	近距離で←or→+弱P強P同時押し	
	ハンティングピーチ	近距離で←or→+弱K強K同時押し	
必	ピョコピョコファイヤー	↓↙←+弱Por強P	●
	ナガセスパイラル	近距離で→↓↘+弱Por強P	
	ナガセスパイラル-ハイパードライブ-	ダッシュ中に近距離で→↓↘+弱Por強P	
	ラウンドトリッキー	→↘↓↙←+弱K	●
	→ブレーキングトリッキー	ラウンドトリッキー中に弱Kor強K	
	エリアルトリッキー	→↘↓↙←+強K	●
	シューティングスター	空中で↓↘→+弱Por強P	
	→CODE:ティンクル	シューティングスター中に弱K・弱K	
	→CODE:スプライツ	シューティングスター中に強K	
	エリアルスパイラル	空中で→↓↘+弱Por強P	
	ソードスラッシュ CODE:HAYATE	↓↘→+弱P	●
	ソードスラッシュ CODE:TSUMUJI	↓↘→+強P	
超	お仕置きモード・TYPE:メガスラッシュ(1本)	↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に弱P	
	お仕置きモード・TYPE:トリックスパイラル(1本)	↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に弱K	
	お仕置きモード・TYPE:エナジーバキューム(1本)	↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に強P	
	お仕置きモード・TYPE:ポイズンビート(1本)	↓↙←×2+弱Kor強K・ガード中に強K	
	お仕置きモード・TYPE:マキシマムスパイラル(2本)	近距離で↓↙←×2+弱Por強P	
	お仕置きモード・TYPE:ミラージュアサルト(2本)	↓↙←↙↓↘→+弱Kor強K	
	お仕置きモード・TYPE:ステルス(3本)	↓↓↓+弱K強K同時押し	

強襲飛翔棍絡みの連続技が熱い！

Billy Kane ビリー・カーン

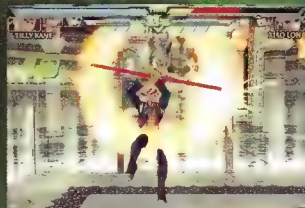
ビリーは必殺技こそスキの大きいものばかりだが、ジャンプ攻撃を中心にすれば手堅い立ち回りができる。また、アドリブが必要な連続技をいかに決めるかが楽しいキャラだ。

主に使う必殺技は強襲飛翔棍。ビリーの地上技の中で最も発生が早く、ヒット後は大ダメージの追撃が可能。連続技はもちろん、割り込みや暴れつぶしなどで強気に使うのもアリ。

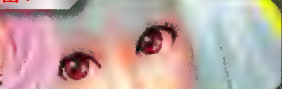
旋風棍は壁際など、強襲飛翔棍がフルヒットしない状況での連続技に最適。また、相手の目の前で回し続けると反撃されにくいので、ある程度は通常技のフォローに使える。

大旋風はビリー唯一の無敵技だ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→強P】は1発目の発生が早く、旋風棍や紅蓮殺棍で追撃可能。強襲飛翔棍は、立ち弱Pの次に発生が早い→＋弱Kの2段目からつなごう。【P投げ→↓＋強P】は、追加入力時にボタンを連打すると出しやすいぞ。

紅蓮殺棍ヒット後は、キャラ限定で強襲飛翔棍がフルヒット。対応キャ…

オーソドックスで使いやすい技が豊富！

Kula Diamond クーラ・ダイアモンド

クーラの武器となるのは、下方向に強いジャンプ強P、姿勢の低いしゃがみ弱K、そして近距離用飛び道具のダイアモンドブレス。その中でも特に優秀なのが弱ダイアモンドブレスで、射程こそ短いが発生が早くしゃがみ弱Kなどから連続ヒットする上、飛び道具なのでさばきで返されることが無く、さらにはスキが小さいため反撃を受けにくいのだ。

主戦場は、前述の技が届く近～中距離。しゃがみ弱Kやスライディングである↘＋弱Kからのキャンセルで弱ダイアモンドブレスでけん制しつつ、ジャンプ強Pでまとわりついて連続技を狙う戦法が強力となるぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

メインとなるのは、1発目の発生とリーチに優れた【弱P→弱P→弱P→強P→強P】。4～5発目で相手を浮かせるので、Ⓒ弱レイ・スピン（空振り）～シットⒸ強クロウバイツ～エアスピンで追撃できる。

…手の飛び道具にカウンターシェルを合わせ…

相手を近付かせずに倒せ！

Jivatma ジヴァートマ

ジヴァートマはその巨体に加えて手を伸ばして攻撃する技があるので、リーチが非常に長いのが特徴。

しゃがみ強Pや吹っ飛ばし攻撃はリーチが長い上、キャンセル可能なのでけん制に使いやすい。ジャンプ弱Pやジャンプ強Pもリーチが長い技。小ジャンプの昇りで出せば中段になるので、垂直or後方ジャンプから先端を当てるように出すといい。飛び道具の裁炎は、発生は遅いものの攻撃判定が大きく、ジャンプやサイドステップで避けられにくい。弾速の異なる弱と強を使い分けると強力だ。

対空技は上方向に強い立ち弱Kや↙＋強P。早出しを意識しよう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↓＋弱P→↓＋弱P→↓＋強P→↓＋強P】は発生とリーチに優れており、試合開始直後の間合いからでも決められる。ヒット時は神愚羅Ⓢ闇の爪で追撃できるぞ。闇の爪を遅めに出すのがポイントだ。

黄泉は立ち状態の相手のみ投げられる。投げ…

安定した立ち回りから狙うは鳳凰脚！

Kim キム

テコンドーで闘うキムは、使いやすい技が豊富で苦手な状況が少ないオールマイティなキャラ。

通常技では、リーチの長い立ち弱Kと↘＋弱Kが中距離のけん制に有効。ここから連続技となる三連撃～三空撃や弱覇気脚～鳳凰脚につなごう。↘＋弱Kは下段技なので、中段の小ジャンプ昇り強KⒸ飛翔脚を交ぜればガードを崩せるぞ。

飛燕斬は強で出せば無敵時間があるため、攻め込まれたときに頼れる。追加入力で天昇斬につなげば、ヒット時は確実にダウンを奪える上、動作終了まで空中判定なのでガードされても手痛い反撃は受けないぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

1発目の発生が早い【弱P→弱P→弱K】と、下段始動の【↘＋弱K→弱K】は、どちらもキャンセルで弱覇気脚を出せば連続ヒットする。常に弱覇気脚まで入力しておき、ヒット時のみ鳳凰脚につなごう。

三連撃～三空撃後は追撃可能。リーチが若干短いので、…始動の連続技で使おう

ビリー・カーン

種類	技名	コマンド	SC
投	地獄落とし	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	一本釣り	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
必	強襲飛翔棍	→↓↘＋弱Por強P	
	三節棍中段打ち	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	→火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち中に→＋弱Por強P	●
	旋風棍	弱P（ボタン連打）	●
	雀落とし	↓↙←＋弱Por強P	●
	火龍追撃棍	↓↙←＋弱K	●
	水龍追撃棍	↓↙←＋強K	●
超	超火炎旋風棍超（1本）	↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P（押し続けでタメ可）	
	紅蓮殺棍（2本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	大旋風（3本）	↓↘→×2＋弱Por強P	

クーラ・ダイアモンド

種類	技名	コマンド	SC
投	クリティカルエルホー	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ステップラダー	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	ワンインチ	→＋弱P	
	スライダーシュート	↘＋弱K	
必	ダイアモンドブレス	↓↘→＋弱Por強P	●
	クリティカルアイス	↓↘→＋弱Kor強K	●
	クロウバイツ	→↓↘＋弱Por強P	
	→エアスピン	強クロウバイツ中に↓↙←＋弱Kor強K	●
	カウンターシェル	↓↙←＋弱Por強P	
	レイ・スピン	↓↙←＋弱Kor強K	●
	→スタンド	レイ・スピン中に→＋弱K	●
	→シット	レイ・スピン中に→＋強K	
	アイスコフィン	近距離で→↘↓↙←→＋強P	●
	フォーリンスノーマン	↓↓＋弱Por弱Kor強Por強K	
超	ダイアモンドエッジ（1本）	↓↘→×2＋弱P	
	MAX版 ダイアモンドエッジ（2本）	↓↘→×2＋強P	
	フリーズエクスキュージョン（3本）	→↘↓↙←×2＋弱Por強P	

ジヴァートマ

種類	技名	コマンド	SC
投	誘（いざない）	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	儚（はかない）	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	業華振転（ごうかしんてん）	→→＋弱Kor強K	
	槍貫（そうかん）	↙＋強P	
	菩薩（ぼさつ）	↘＋強K	
必	神愚羅（かぐら）	↓↘→＋弱Por強P	●
	無煉爪（むれんそう）	↓↘→＋弱Kor強K	●
	裁炎（さいえん）	↓↙←＋弱Por強P	
	黄泉（よみ）	近距離で→↘↓↙←＋弱Kor強K	
	蓮華（れんげ）	業華振転中に→←→＋強P	
超	闇の爪（1本）	↓↙←↙→＋弱Por強P	
	煉獄・幟（れんごく・のぼり）（2本）	↓↘→×2＋弱K	
	煉獄・薙（れんごく・なぎ）（3本）	↓↘→×2＋強K	
	曼荼羅（まんだら）（3本）	↓↙←×2＋弱Kor強K	

キム

種類	技名	コマンド	SC
投	首極め落とし	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	殺脚投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	流星落	←→＋弱Kor強K	
	→派・地閃	流星落中に弱K	
	→派・空閃	流星落中に強K	
	ネリチャギ	→＋弱K	
	背水の陣	←＋強P強K同時押し	
必	飛燕斬	↓タメ↑＋弱Kor強K	●
	→天昇斬	強飛燕斬中に↓＋強K	
	半月斬	↓↙←＋弱Kor強K	●
	灼火襲	↓↘→＋弱Por強P（押し続けでタメ可）	●
	→フェイント	灼火襲タメ中に弱Kor強K	
	三連撃・壱式	↓↙←＋弱Por強P	●
	→三空撃	三連撃・壱式中に↓＋弱Kor強K・↓＋弱Kor強K	●
	→三連撃・弐式	三連撃・壱式中に↓↙←＋弱Por強P	●
	→三連撃・参式	三連撃・弐式中に↓↙←＋弱P	●
	→三連撃・参式改（地脚）	三連撃・弐式中に↓↙←＋弱K	
	→三連撃・参式改（天脚）	三連撃・弐式中に↓↙←＋強P	●
	→三連撃・参式改（激脚）	三連撃・弐式中に↓↙←＋強K	
	覇気脚	↓↓＋弱Kor強K 灼火襲タメ中に↓↓＋弱Kor強K	※
	→ダブルデチャギ	弱覇気脚中に→↓↘＋弱Kor強K	●
	飛翔脚	空中で↓↘→＋弱Kor強K	●
超	鳳凰脚（1本）	↓↙←↙→＋弱Kor強K（空中可） 覇気脚中に↓↙←↙→＋弱Kor強K	
	鳳凰飛天脚（1本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	鳳凰天舞脚（2本）	空中で↓↘→×2＋弱Kor強K	
	秘伝鳳凰脚（3本）	近距離で↓↙←↙→＋弱P弱K強P強K同時押し	

※強のみSC可能

決めろ [illegible] 真・モズ落とし

Hanzo Hattori 服部 半蔵

半蔵最大の狙いは、投げ技の真・モズ落としを決めること。立ち状態の相手しか投げられないが、パワーゲージ1本消費の超必殺技の中ではトップクラスの威力を誇る。近距離で中段技と使い分け、二択を迫ろう。

パワーゲージ2本消費の必滅一閃・モズ落としは、威力こそ真・モズ落としと同じだが、立ち状態だけでなくしゃがみ状態の相手も投げられるのが利点。連続技には組み込めないので、ガード崩しや反撃に使おう。

中距離では、リーチの長い立ち弱Kや吹っ飛ばし攻撃がけん制に役立つ。相手が跳び[illegible]んでくるようなら、立ち強Kで迎[illegible]

～おすすめスタイリッシュアート～

連続技や反撃には、【弱P→弱P→強P→強P→弱K・↓＋弱P弱K同時押し→強K→強K→強K】が使いやすい。ヒット時は最後の強Kの1段目をキャンセルし、弱火遁の術か忍[illegible]魔覆滅で追撃しよう。

[illegible]炎龍は発生こそ遅いがスキは小さい。遠距[illegible]

鉄壁の立ち回りで相手を封殺！

Lilly Kane リリィ・カーン

リリィは強力なジャンプ攻撃と対空技を持つので、中距離戦を得意とする。ジャンプ攻撃を振り回しつつ、相手の跳び込みを迎撃していこう。

[illegible]は、竿を回転させながら跳び上がる無敵技。大きく前進しつつ攻撃するが、攻撃判定が背中側まであるのでめくり気味の跳び込みも落とせる。発生がやや遅いので、早出しを意識して対空に使っていこう。

一生懸命！モップがけは、横に1回転した後に突進する技。回転中は上半身無敵で、攻撃発生の直前から動作終了まで、ほかの必殺技でキャンセルできる。無敵時間を生かした割り込みや、連係のつなぎに使おう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【→＋弱K→弱K→強K】は、1発目の発生が早めで使いやすい。相手がしゃがみ状態でないと【→＋弱K→弱K】が連続ヒットしないので、基本的には→＋弱Kの2段目をキャンセルして旋風棍や大旋風を決めよう。

すすはらいは派生技で落下タイミングを変えれば反[illegible]

カポエラの構えで相手をかく乱しよう

Richard Myer リチャード・マイヤ

カポエラを戦闘スタイルとするリチャードは、奇妙な動きで相手を[illegible]わせながら闘うキャラだ。

[illegible]追加入力で中段のスパローイーグル、下段のスカッドウルフに派生できる。連係に組み込みつつ派生技を使い分け、ガード崩しに役立てよう。

ガゼルダンスは前進しながらカカト落としを繰り出す。上段判定なのでガード崩しには使えないが、ダメージが大きいので連続技に使おう。

[illegible]技。コマンド入力は複雑だが連[illegible]に組み込みやすく、全段ヒットさせたときのダメージは大きい。

～おすすめスタイリッシュアート～

[illegible]長いので、空対空に役立つ。【弱P→[illegible]K】は始動の発生が早く使いやすいが、1発目を遠めから当てるかしゃがみ状態の相手に当てないと、2発目が連続ヒットしない。

[illegible]脚構えのドラゴンフライからは、弱Kの中段や[illegible]

高性能な疾風拳で相手を押さえ込め！

Nightmare Geese ナイトメアギース

空中から飛び道具を放つ疾風拳の性能が高いため、中距離～遠距離戦を得意とするギース。代名詞といえる各種当て身投げ系の技は健在なので、防御面も優れている。

主力となるのは空中吹っ飛ばし攻撃。判定が強い上に持続時間が長く、ギースのジャンプが低く素早いことも相まって、けん制技として非常に優秀。この技と疾風拳を併せて使えば、緩急を付けたけん制ができるぞ。

邪影拳は突進しながら連続で攻撃する技。弱は連続技に、強は通常技のスキのフォローに使おう。レイジングストームはスーパーキャンセル[illegible]って連続技に組み込もう。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→弱P→強P→強P→→＋強P】は、1発目の発生が早く使いやすい。ヒット時は5発目をキャンセルして弱邪影拳につなごう。【→＋弱K→↓＋弱K→↓＋強K】は下段始動で、3発目でダウンを奪えるぞ。

ダウン追い打ちの雷鳴豪波投げや、コマンド投げの羅生門も完備。羅生門は立ち状[illegible]

服部 半蔵

種類	技名	コマンド	SC
投	封の陣	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	琴の陣	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	朧撃	→＋強P	
	輪殺	→→＋強P	
	足削	↘＋強P	
必	爆炎龍	↓↙←＋弱Por強P	●
	モズ落とし	近距離で→↓↘＋弱Por強P	
	モズ落とし一颯一	ダッシュ中に→↓↘＋弱Por強P	
	火遁の術	↓↘→＋弱Por強P	●
	うつせみ地斬	→↘↓↙←＋弱K	●
	うつせみ天舞	→↘↓↙←＋強K	●
	影分身	↓↓＋弱Por弱Kor強Por強K	
	身代わりの術＝鬼(地斬)	地上ダメージ中に↓↙←＋弱K	●
	身代わりの術＝仏(天舞)	地上ダメージ中に↓↙←＋強K	●
	烈風手裏剣	空中で↓↘→＋弱Por強P	
	→空刺・天邪鬼	烈風手裏剣中に弱K	
	→空刺・地邪鬼	烈風手裏剣中に強K	●
	陽炎	→←→＋弱Por弱Kor強Por強K	
	般若	←↙↓↘→＋弱Kor強K	
超	真・モズ落とし(1本)	近距離で↓↙←×2＋弱P	
	必滅一閃・モズ落とし(2本)	近距離で↓↙←×2＋強P	
	禁じ手 微塵隠れ(2本)	↓↓↓＋弱K強K同時押し	
	忍法 天魔覆滅(3本)	→↘↓↙←→＋弱Por強P	

リリィ・カーン

種類	技名	コマンド	SC
投	兄さんと一緒！地獄落とし	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	兄さんと一緒！一本釣り	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	前転	一生懸命！モップがけ中に弱P弱K同時押し	
必	すすはらい	→↓↘＋弱Por強P	
	→すすはらい・飛	すすはらい中に弱Por強P	
	→すすはらい・襲	すすはらい・飛中に弱Por強P	
	兄さんと一緒！物干し中段打ち	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	→おまけです！	兄さんと一緒！物干し中段打ち中に→＋弱Por強P	●
	兄さんと一緒！旋風棍	弱P(ボタン連打)	●
	兄さんと一緒！雀落とし	↓↙←＋弱Por強P	●
	ヒップアタック	↓↙←＋弱K	●
	ローリングキック	↓↙←＋強K	●
	はれるや	→↓↘＋弱Kor強K	
	一生懸命！モップがけ	→↘↓↙←→＋弱P	
超	猛威冷風棍(1本)	↓↘→↘↓↙←＋弱Por強P(押し続けでタメ可)	
	兄さんと一緒！大旋風(2本)	↓↘→×2＋弱Por強P	
	だって！わたし闘うのはじめてなんですもの！(3本)	↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K	

リチャード・マイヤ

種類	技名	コマンド	SC
投	ライジングサン	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ブレイブトルネード	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	ドラゴンフライ	→＋強K	
		↓＋弱K強K同時押し	
	ラッシュホーン	→＋強P	
必	ワイルドファング	↓↘→＋弱Kor強K	●
	ローリング・トマホーク	→↓↘＋弱Kor強K	
	→スパローイーグル	強ローリング・トマホーク中に弱K	
	→スカッドウルフ	強ローリング・トマホーク中に強K	●
	パオパオシャワー	↓↙←＋弱Kor強K	●
	エアロバタフライ	←↙↓↘→＋弱Por強P	●
	ホークファング	空中で↓↘→＋弱Kor強K	●
	ガゼルダンス	←↓↙＋弱Kor強K・弱Kor強K	●
	フリッパービート	→↘↓↙←＋弱Por強P(ドラゴンフライへ移行)	
超	ローリングアルマジロ(1本)	↓↙←×2＋弱Kor強K	
	ヴァイオレントエレファント(2本)	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	ワイルドダンス(3本)	↓↙←×2＋弱P・↓↘→＋弱P・↓↙←＋弱K・↓↘→＋強P・↓↙←＋強K・↓↘→＋強K	

ナイトメアギース

種類	技名	コマンド	SC
投	殺斬片手投げ	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	真空投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	牙脚	→→＋弱K	
	不動拳	→→＋強P	
	鬼殺・不動拳	←→＋強P	
	(フェイント)烈風拳	↓＋弱P強K同時押し	
必	烈風拳	↓↘→＋弱P	●
	ダブル烈風拳	↓↘→＋強P	●
	疾風拳	空中で↓↙←＋弱Por強P	
	邪影拳	←↙↓↘→＋弱Kor強K	●
	上段当て身投げ	→↘↓↙←＋弱K	
	中段当て身投げ	→↘↓↙←＋強K	●
	下段当て身打ち	→↘↓↙←＋弱P	●
	雷鳴豪波投げ	ダウン中の相手に→↓↘＋弱Por強P	
超	レイジングストーム(1本)	↙→↘↓↙←↘＋弱Por強P	
	羅生門(2本)	近距離で→↘↓↙←×2＋弱Por強P	
	デッドリーレイブ(3本)	→↘↓↙←→＋弱P強P同時押し・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←＋強P	

攻めも守りもお手のもの！

Ninon Beart ニノン・ベアール

飛び道具であるデミウルゴスの雷光と、信頼できる対空技の弱アラディアの吐息を持つニノン。デミウルゴスの雷光は攻撃判定が大きく小＆中ジャンプでは跳び越されない上、派生技のデミウルゴスの散華で破裂させればスキを軽減できる。これらを主軸に、遠距離で闘うのが基本だ。

また、ニノンは中段が豊富なため、攻めて相手を崩すこともできる。発生が早い中段の→→＋強Kやサラマンデルの抱擁と、スキが小さく連続技を狙える下段のしゃがみ強Kを使い分け、ガードを揺さぶるのが強力だ。接近する際は、持続時間の長いジャンプ強Kが役に立つぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

1発目の発生が早い【弱K→弱K→弱K】は、ジャンプ強Kから連続技を狙う際に有効。3発目からキャンセルメルクリウスの嘆きで追撃しよう。なお、中段の→→＋強Kヒット時は弱アラディアの吐息がつながるぞ。

近距離時のみ出せるサラマンデルの抱擁は、中段の飛び道具

遠距離戦からの狙撃で体力をケズれ！

Fio フィオ（フィオリーナ・ジェルミ）

フィオは遠距離戦に適した飛び道具系の必殺技を多く持っているので、それらを組み合わせれば、相手を近付かせない闘い方ができる。

メインで使うのは、グレネード・タイプAとファイアボム・タイプA。これらは地上、空中の両方をけん制できるので使いやすい。相手が飛び道具で対抗してくるようなら、3連発の飛び道具、ヘヴィマシンガン・対地を合わせれば打ち勝てるぞ。

セットアップトンファは、両手にトンファを装備する技。効果中はパンチ系の技の攻撃力が上がり、専用技が追加。さらに、攻撃をガードしてもガードゲージが減らなくなる。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↙＋強K→↓＋強K（下段）】は発生に優れ、連続ヒットする。2発目を→＋強Kにすれば中段攻撃が出せるぞ。追撃はどちらもしゃがみ弱K→【↓＋弱K→↓＋弱K→↓＋強K】ⓒ強K:A:M:I:K:A:Z:Eがおすすめ。

セットアップトンファはダウンすると効果が

蝶のように舞い、蜂のように刺す！

B.Jenet B・ジェニー（ジェニー・バーン）

ジェニーはしゃがみ弱Kなどの使いやすい通常技で地上戦を制し、必殺技で相手を固めていくのが得意。

竜巻を発生させるバッフルズは、至近距離でガードされても若干不利程度なので使いやすい。クレイジーイワンは、対空技が乏しいジェニーの貴重なジャンプ防止技だ。ハリア・ビーは追加入力式の空中連続蹴りで、ジャンプ強Kから連続ヒットする。

エンジェル・ハートは巨大な投げキッスを放つ技で、ハリア・ビーやディ・ハインドからスーパーキャンセルでつなげられる。アンニュイ・マドモアゼルは当て身投げ系の技で、当て身成功まで暗転しないのが強みだ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↓＋弱K→強P】はリーチが長く、2発とも下段なので使いやすい。ヒットした場合は、キャンセルでディ・ハインドやメニメニトーピードゥを出せば連続ヒット。ガードされたときはクレイジーイワンを出すのが安定だ。

ジェニーに待望の新技が追加！　ジャンプ強K ⓒ

ブレーキングでごり押し＆連続技！

Wild Wolf ワイルドウルフ

『餓狼 M.O.W.』版のテリーであるワイルドウルフは、突進技が豊富で飛び道具や無敵技を併せ持ち、地上戦を得意とするキャラ。パワーウェイブや弱バーンナックル等でけん制し、パワーウェイブ～ブレーキングで相手の飛び込みを誘って迎撃しよう。

追加入力式の突進技であるパワーチャージは、フックをブレーキングすればガードされても有利なので、固めに取り入れよう。パワーダンクは弱なら無敵時間があるため使用でき、強はブレーキングすれば追撃可能な上にガードされても有利だ。

バスターウルフは短いながらも無敵時間があり、割り込みに使える。

～おすすめスタイリッシュアート～

メインは1発目の発生が早い【弱P→→＋強P→↘＋強P】。中段始動の【→＋強P→→＋強P】や下段始動の【↓＋弱K→強P→強K】は二択に使えるぞ。ヒット時はⓒ弱バーンナックル×2Ⓢパワーゲイザーで追撃だ。

パワーチャージ・フック～ブレーキングはガード後有利！　多彩な連係で相手を圧倒しろ！

ニノン・ベアール

種類	技名	コマンド	SC
投	セフィロトの光輝	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	クリフォトの晦冥	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	ウロボロスの円環	→→＋強K	
必	デミウルゴスの雷光	↓↘→＋弱Por強P	●
	→デミウルゴスの散華	デミウルゴスの雷光中に↓↙←＋弱Por強P	
	アラディアの吐息	→↓↘＋弱Por強P	※
	メルクリウスの嘆き	→↘↓↙←＋弱Por強P	●
	サラマンデルの抱擁	近距離で→↘↓↙←＋弱Kor強K	●
	リリスの誘惑	↓↓＋弱Por弱Kor強Por強K	
	アブラクサスの黎明	←↓↙＋弱Kor強K	
	→アブラクサスの黄昏	アブラクサスの黎明設置中に←↓↙＋弱Kor強K	
超	デミウルゴスの怒り（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	デミウルゴスの鉄槌（1本）	デミウルゴスの怒り中に↓↙←＋強P	
	メルクリウスの沈黙（2本）	↓↙←×2＋弱Por強P	
	ヘカーテの黒い月（3本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	

※強のみSC可能

フィオ（フィオリーナ・ジェルミ）

種類	技名	コマンド	SC
投	ティータイム	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	オーデルバックラー	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	フィオスタンプ	空中・近距離で上方向以外＋強Por強K	
特	カッティングトンファ	セットアップトンファ発動中に→＋弱P（押し続けでタメ可）	
	タクティカルトンファ	セットアップトンファ発動中に→→＋強P	
	テクニカルプッシュ	→＋弱P	
必	ヘヴィマシンガン・対地用	↓↘→＋弱P	●
	ヘヴィマシンガン・対空用	↓↘→＋強P	●
	K:A:M:I:K:A:Z:E	↓↘→＋弱Kor強K	●
	グレネード・タイプG	↓↙←＋弱Por強P	●
	ファイアボム・タイプG	↓↙←＋弱Kor強K	●
	グレネード・タイプA	空中で↓↙←＋弱Por強P	
	ファイアボム・タイプA	空中で↓↙←＋弱Kor強K	
超	SPECIALミッション：スウィングトマホーク（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	SPECIALミッション：セットアップトンファ（1本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	SPECIALミッション：ドロップショット（2本）	↓↙←×2＋弱Kor強K	
	SPECIALミッション：ダブルマシンガン（2本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Por強P	
	FINALミッション：フィオフィオタイム（3本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K	

B・ジェニー（ジェニー・バーン）

種類	技名	コマンド	SC
投	バイバイブー	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ネックロックスパイラル	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
	フォーリンクラッシュ	空中・近距離で上方向以外＋強P	
特	フェイント メニメニトーピードゥ	→＋弱P強K同時押し	
	フェイント バッフルズ	↓＋弱P強K同時押し	
	フェイント オーロラ	←＋弱P強K同時押し	
必	バッフルズ	↓↘→＋弱Por強P	●
	ディ・ハインド	↓↘→＋弱Kor強K	●
	クレイジーイワン	↓↙←＋弱Por強P	●
	ガルフトマホーク	↓↙←＋弱Kor強K	
	ブレーキング	ディ・ハインド中に弱P弱K同時押し	
		強クレイジーイワン中に弱P弱K同時押し	
	ハリア・ビー	空中で↓＋弱Kor強K（ボタン連打）	●
超	メニメニトーピードゥ（1本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	エンジェルハート（1本）	空中で→↘↓↙←→＋弱Por強P	
	オーロラ（2本）	↓↘→×2＋弱Kor強K	
	アンニュイ・マドモアゼル（3本）	↓↙←×2＋弱Por強P	

ワイルドウルフ

種類	技名	コマンド	SC
投	クラスヒンクアノパー	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	バスタースルー	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	ハイスラッシュ	→→＋強K	
必	パワーウェイブ★	↓↘→＋弱Por強P	●
	バーンナックル★	↓↙←＋弱Por強P	●
	パワーダンク★	→↓↘＋弱Kor強K	
	クラックシュート	↓↙←＋弱Kor強K	
	パワーチャージ・エルボー★	←↙↓↘→＋弱Kor強K	●
	→パワーチャージ・フック★	パワーチャージ・エルボー中に→＋弱Kor強K	●
	→パワーチャージ・タックル	パワーチャージ・フック中に→＋弱Kor強K	●
	ブレーキング	★の技（バーンナックル、パワーダンクは強のみ）中に弱P弱K同時押し	
超	パワーゲイザー（1本）	↓↙←↙→＋弱P	
	バスターウルフ（1本）	↓↘→×2＋弱K	
	トリプルゲイザー★（2本）	↓↙←↙→＋強P	
	パワーストリーム（2本）	↓↘→×2＋弱Por強P	
	バスターウルフ（3本）	↓↘→×2＋強K	
	ライジングビート★（3本）	↓↙←→＋弱K強K同時押し・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←＋強P	

Kyo Kusanagi Classic 草薙 京 CLASSIC

攻撃的な必殺技が多い通常の京とは異なり、京CLASSICには防御に使いやすい必殺技が多くそろっている。

気合溜めはパワーゲージを増加させる技。ボタンを押している間、パワーゲージが増加し続ける。

鬼焼きは上半身にガードポイントがあり、対空に使いやすい。朧車は[illegible]と発生後まで無敵時間が持続するため、やはり対空に使えるぞ。

大蛇薙はダメージが大きいため、琴月 陽後の追撃やダウン追い打ちに使うといい。最終決戦奥義・無式はダメージが大きい上、出始めに長い無敵時間がある。連続技はもちろん、切り返し手段としても使えるぞ。

～おすすめスタイリッシュアート～

【↓＋弱K→↓＋弱P】は、発生の早いしゃがみ弱K始動。ここからはⓒ七拾五式・改→強朧車とつなごう。【↓＋弱P→↓＋弱K→↘＋強K】も1発目の発生が早く、3発目でダウンを奪えるのでおすすめだ。

強朧車は非常にリーチが長い。垂直ジャンプした相手を[illegible]

攻めて、攻めて、攻め倒せ！

Mr.Karate 二代目Mr,KARATE

豊富な中段技やガード不能技を持ち、攻撃能力に長けているMr.カラテ。特にガード不能技の→→＋弱Pや、同様の技に派生するスタイリッシュアートは強力だ。半面、対空系必殺技のビルトアッパーは無敵時間が無くつぶされやすいなど、守勢時の切り返し能力はやや乏しい。

連続技は強飛燕疾風脚がキモになる。着地のスキを暫烈拳でキャンセルでき、もちろん連続ヒットするのだ。

ジャンプ攻撃は強Kが跳び込み用。弱Kや吹っ飛ばし攻撃は空対空で強い。地上技だと、中段の→＋弱Pや←＋弱Pが優秀。下段はリーチに優れたしゃがみ強Kが使いやすい。

～おすすめスタイリッシュアート～

中段始動の【→＋弱P→弱P→強P】が、ガード崩しに役立つ。これとしゃがみ強Kで二択を迫ろう。なお、最後が気合いためのようになるスタイリッシュアートは、虎仙蹴を強化する（三段階まで）効果があるぞ。

リョウと違って遠くまで届く虎煌拳は、弱と強で弾速が違うので、使い分けるといい。

牙を隠し持つトリッキーキャラ

Hyena ハイエナ

ハイエナはダウン状態に見える特殊な構えや死んだふりなど、相手をだまして虚を突く技を持つキャラ。

ハイエナ・ディールは、前方にカードを投げる飛び道具。フェイント版は硬直をキャンセルできるので、跳び込んできた相手を無敵時間のあるハイエナ・ジャイロで迎撃するなど、面白い使い方ができる。ハイエナ・ロケットは、スキの小さい高性能な突進技。強で出すとダウン状態のような構え、グロベリングへ移行する。

前代未聞のハイエナ祭りっ！は、正面にカードをばらまく技。連続技に使えるほか、ガードさせれば有利となるので攻めの起点にもなる。

～おすすめスタイリッシュアート～

【弱P→弱P→強P→強P】は、1発目の発生が早く使いやすい。ヒット時は4発目をキャンセルしてハイエナ・ロケットで追撃しよう。【↓＋弱K→↓＋強K】は下段始動で、技後にグロベリング状態に移行する。

今世紀最大にして最凶の演技は、死んだふりをする当て身投げ系の超必殺技だ。

秋葉原「Hey」が熱狂に包まれた！ KOF MIA ロケテストリポート

去る6月15日～17日、秋葉原のゲームセンター「Hey」にて、『KOF MIA』のロケテストが実施された。

家庭用『MI』シリーズや2D『KOF』シリーズのファンをはじめ、多くのプレイヤーの注目を集めたこのロケテストは、先着300名様にここでしか手に入らない「オリジナル情報紙」がプレゼントされることもあり、初日（金曜日）から大盛況！　この夏、熱く激しい闘いが繰り広げられることは間違い無さそうだ。

初日は平日（金曜日）にもかかわらず、昼から順番待ちの列が！　注目度の高さがうかがえた。

配布された情報紙は、小説、クロスワード、占いなどバラエティ豊か。内容は8月発売予定のムックにて掲載予定！

草薙 京 CLASSIC

種類	技名	コマンド	SC
投	釟鉄	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	一刹背負い投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	避け	←＋弱P弱K同時押し	
	→外式・轟裏肘	避け中に弱Por強P	
	気合溜め	弱P弱K強P同時押し（押し続け）	
必	百八式・闇払い	↓↘→＋弱Por強P	●
	百式・鬼焼き	→↓↘＋弱Por強P	
	七拾五式・改	↓↘→＋弱K・弱Kor強K・強K	●
	百壱式・朧車	←↓↙＋弱Kor強K	
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←＋弱Por強P	●
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋弱Kor強K	●
超	裏百八式・大蛇薙（1本）	↓↙←↙↓↘→＋弱P（押し続けでタメ可）	
	MAX版 裏百八式・大蛇薙（2本）	↓↙←↙↓↘→＋強P（押し続けでタメ可）	
	→（フェイント）大蛇薙	大蛇薙タメ中に強P	
		MAX版 大蛇薙タメ中に弱P	
	百八拾弐式（2本）	↓↘→×2＋弱Kor強K（押し続けでタメ可）	
	最終決戦奥義・無式（3本）	↓↘→×2＋弱Por強P	

二代目Mr,KARATE

種類	技名	コマンド	SC
投	谷落とし	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	巴投げ	近距離で←or→＋弱K強K同時押し	
特	極限螺旋掌	→→＋弱P	
	飛車落とし	←＋弱P	
	桂馬打ち	↘＋弱K	
	烈衝拳	→→＋強P	
	悪滅烈踏	↓↓＋強K	
	活心波動	弱P弱K強P同時押し（押し続け）	
必	虎煌拳	↓↘→＋弱Por強P	●
	ビルトアッパー	→↓↘＋弱Por強P	
	飛燕疾風脚	↙タメ→＋弱Kor強K	※
	暫烈拳	→←→＋弱Por強P	●
	皆伝 無頼岩	↓↙←＋弱Por強P（強のみ押し続けでタメ可）	●
	皆伝 翔乱脚	→↘↓↙←＋弱Kor強K	
	[illegible]	強P（押し続けて放す）	●
	虎仙蹴	→↓↘＋強K	
超	皆伝奥義 覇王至高拳（1本）	→←↙↓↘→＋弱Por強P	
	皆伝奥義 龍虎乱舞（2本）	↓↘→←→＋強P	
	皆伝奥義 真・鬼神撃（2本）	近距離で↓↘→×2＋弱Por強P	
	皆伝奥義 虎殺陣（3本）	←→↓↘＋弱P強P同時押し	

※強のみSC可能

ハイエナ

種類	技名	コマンド	SC
投	ハイエナ・スルー	近距離で←or→＋弱P強P同時押し	
	ハイエナ・ロマンス	近距離で←or→＋弱K強K同時押し（グロベリングへ移行）	
特	ハイエナ・ソバット	→＋弱K	
	ハイエナ・アッパー	↘＋強P	
必	ハイエナ・ディール	↓↘→＋弱Por強P	●
	（フェイント）ハイエナ・ディール	↓↙←＋弱P	
	ハイエナ・ジャイロ	→↓↘＋弱Por強P	
	ハイエナ・ダッシュ	←↙↓↘→＋弱Kor強K	●
	→ハイエナ・ダイブ	ハイエナ・ダッシュ中に弱Por強P（グロベリングへ移行）	●
	→ハイエナ・ローリング	ハイエナ・ダッシュ中に弱Kor強K（グロベリングへ移行）	●
	ハイエナ・フライングボディアタック	空中で↓↙←＋弱Por強P（グロベリングへ移行）	●
	ハイエナ・ロケット	→↓↘＋弱Kor強K（強のみグロベリングへ移行）	●
	ハイエナ・スプリング	グロベリング中に→↓↘＋弱Por強P	●
超	今世紀最大にして最凶の演技（1本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K	
	今世紀最大にして最狂の騙し討ちっ！（1本）	グロベリング中に↓↙←↙↓↘→＋弱Kor強K（グロベリング解除）	
	前代未聞のハイエナ祭りっ！（2本）	↓↙←↙↓↘→＋弱Por強P	
	JOKE（2本）	←タメ→←→＋弱Por強P（グロベリングへ移行）	
	乾坤一擲のハイエナパンチっ！（3本）	↓↘→×2＋弱Por強P（グロベリングへ移行）	

追加要素を徹底チェック!!
アクエリアンエイジ
Aquarian Age Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ

アクエリアンエイジ　オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋2ボタン＋カード
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

稼働から約３カ月が経過し、6月下旬に大型バージョンアップを実施。今月はバージョンアップと追加カードの詳細情報をお伝えしていくぞ！

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB/キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

エキスパンション情報から追加モードまでチェック！

稼働から２週間が経過した大型バージョンアップでは、「ファーストエキスパンション」と名付けられた全33種類のカードを追加。これ以外にも前号で触れられなかった、追加要素＆仕様変更が数多く存在している。

その中でも二つのプレイモードは、最も大きな追加要素の一つ。同時に対人戦だけでなく、対CPU戦の全般でも勝利後の２戦目に料金のディスカウントが適用されるようになった。

ゲームのシステム周りでは、マップのセレクト機能を新たに導入。各フィールドが持つ特殊効果は、その選択が対戦の勝敗を左右する要素となった。このほかでは、判別しづらかったユニットのグラフィックを強化。CH固有の服装やカラーリングなどが施されたおかげで、カード情報を見なくても判別しやすくなったぞ！

新たな追加カードの登場で、プレイ環境もこれまでから大きく変化。各カードの性能などは、リストページの方を参考にしてもらいたい。

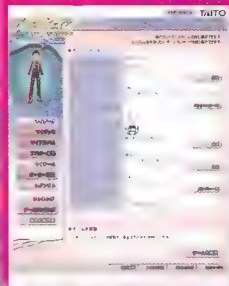
味方CHのユニットは、固有パーツなどで見た目を大幅に強化！　相手CHは、見分けやすいように茶系色で統一された。

モバイル＆PCサイトも大幅リニューアル!?
マイルーム機能とは？

これまで情報配信だけの公式サイトだったが、バージョンアップから連動サービスを開始！　新たにマイルーム機能が利用可能となった。ただし、マイルームを作成するには、NESYSカード作成時の暗証番号が必須。大半のプレイヤーは忘れてしまったと思うが、筐体でNESYSカードを認証させればOK。スクリーン上に暗証番号が表示されるので、メモしておこう。

PC版は登録無料だが、モバイル版のみマイルーム機能と一部サービスに会員登録が必要となる（月額315円＋別途でパケット代金が必須）。

NEWS
3/5
アクエリアンエイジオルタナティブモバイルサイトOPEN!!
情報コーナーも随時登場ま ずはメルマガ登録で最新情報をGet

□メルマガ登録
最新情報からカード情報までお得情報満載
□利用規約
□プライバシーポリシー
□お問い合わせ

モバイル＆PCのいずれでもマイルームを利用可能だが、コンテンツの一部は専用サービス。詳細は、リストを参考に！

利用可能なコンテンツ

- ○マイルームの利用（いずれも対応）
- ●連動カスタマイズアイテムの購入
  →モバイル版の専用サービス
- ●壁紙などアクセサリー類の取得
  →モバイル版の専用サービス
- ●チームの作成＆登録
  →PC版の専用サービス
- ●チームエンブレムの設定＆登録
  →PC版の専用サービス

マップセレクトと特殊効果

新たに導入されたマップセレクト機能では、カード登録後に勢力別のフィールドから一つを選択。新たに見た目の違いだけでなく、フィールドごとに特殊効果が設定されている。

なお、それぞれ選択したマップの順番が、１ラウンド目or２ラウンド目のいずれかはランダムで決定。対戦が３ラウンド目に突入した場合は、それ以外の中からランダム選択されるようだ。

二つの新規マップ追加に加えて、フィールドごとの特殊効果を導入。自分の使用デッキに併せて、対戦を有利に運べるマップを選択しよう！

ギャップ・シティ

E.G.O.

特殊効果　**効果無し**

バージョンアップ前と変わらず、特殊効果が設定されていないマップ。迷う場合はコレを選択しよう。

廟堂（びょうどう）

阿羅耶識

特殊効果　**自然回復UP**

一定時間CHを操作しないと発生するHP回復量が増加。回復スキルは、効果対象になっていない。

AAA事典　モバイル公式サイトアドレス→http://aaa-m.net　PC公式サイトアドレス→http://aquarian-ac.net/index.html

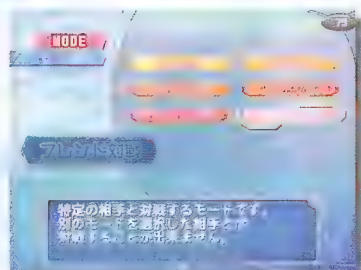
二つのプレイモードを解説！

フレンドマッチング & アクエリアンテイル

新たに追加された二つのプレイモード。ここではモード別に内容を詳しく解説しよう。

限定対戦とシナリオモードを追加

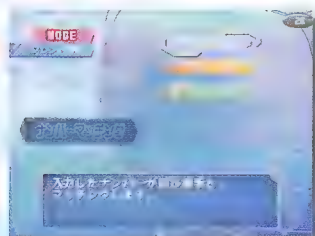
これまであった四つの常設プレイモードに加え、新たに対戦モード「フレンド対戦」とシナリオモード「アクエリアンテイル」を追加。これで期間限定の大会モード以外に、六つのモードで遊べる環境になった。ただし、いずれも特殊な構成で選択時に分かりづらいので要注意！　まずはしっかりと内容を把握すること。

また、アクエリアンテイルの追加と同時に、料金形態の一部を変更。すべての対CPU戦で初戦に勝利することで、2戦目のプレイ料金がディスカウントされるぞ（全国対戦のみ3戦目まで適用）。

二つのモードが常設されたことで、セレクト画面も2段配置へリニューアル！　以前と同じ感覚で選択して、間違ったモードを選ばないように注意しよう。

フレンド対戦

特定プレイヤーとの対戦が楽しめる3種類から選択しよう。

フレンド対戦には、3種類の限定された検索機能を持つ対戦モードが存在する。これらを利用することで、店内の対戦以外で難しかった特定プレイヤーとの対戦が可能に。逆をいえば、プレイヤー特定する必要が無いなら選択不要。これまでと同じように、フレンド対戦でなく全国対戦の方を選べば問題無い。

各種マッチングの詳しい検索基準は、マッチングリストで紹介した通り（下記参照）。いずれも検索方法に違いはあるが、対戦相手が見つからなかった場合のみ、全国対戦と同じように待機状態のCPU戦がスタート。対戦相手が現れると、CPU戦が中断されて対人戦に移行していく点は、全国対戦を選んだ場合と同じだ。

モードを選択した後は、3種類の中から好きな検索条件を選択。なお、全国対戦と違って、プレイヤーランクの検索はされないようだ。

ナンバー検索を選択した場合は、ルームナンバーまで設定。事前にナンバーを教えておけば、そのプレイヤーと確実にマッチングする。

ナンバーマッチング　4桁のルームナンバーを設定することで、同じナンバーを入力したプレイヤーとマッチング可能な対戦モード。

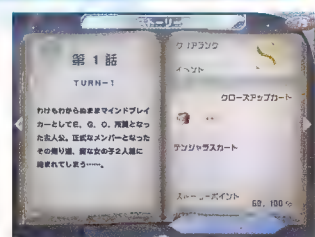
チームマッチング　同じチームに登録（PC版のマイルーム限定）したプレイヤーに限定して、対戦相手を検索していく対戦モード。

エリアマッチング　筐体の店舗を元に地域エリアを確定。選定された地域エリア内で、対戦相手を検索する地域限定の対戦モード。

アクエリアンテイル

イベントのコンプリートを目指しながら新カードをゲット！

大型バージョンアップに先駆けて実装され、ほとんどのプレイヤーが体験済みだと思うアクエリアンテイル。今回の実装で解放されたステージ数は、1勢力ごとに5ステージの合計30ステージまでプレイできる。

基本的なルールなどは、実際にプレイしてもらった方が分かりやすいが、高ランクを狙うにはイベントの発生が必須条件。前号でも説明したが、基本は「クローズアップカードのブレイク」が発生トリガーだ。ただし、相手CH（MB）生存が条件に含まれる場合もあるので注意しよう。

セレクト画面では、クローズアップ＆デンジャラスカードを確認可能。ここで表示されるランク＆ポイントは累計の最高スコアだ。

- **●クローズアップカード**：8個の発生条件から、いずれか一つをランダムでピックアップ。発生条件に絡む相手CHは表示されない
- **●デンジャラスカード**：イベント発生の結果、パワーアップする可能性のある、相手側の気をつけるべきカード。

CHECK POINT　クローズアップをブレイクで対応カードのイベントが発生！

1シナリオに8個のイベントがあり、発生条件がプレイごとにランダムでクローズアップカードとして提示される。このクローズアップカードをブレイクした際に、関連CH（MB）がフィールド上に居るとイベントが成立。味方複数の場合は、いずれかを先にブレイク→生存中にもう一方をブレイクすればいい。

ミッドタウン

WIZ-DOM

特殊効果　**スキル攻撃UP**

相手に「ダメージを与える」攻撃スキルの威力が一律で増加。スキル主体のデッキなら効果大だぞ。

ミスティ・フォレスト

特殊効果　**通常攻撃UP**

通常攻撃で斬った際のダメージ量が増加。パワー＆通常攻撃を重視したデッキタイプの定番マップ。

闘技場（とうぎじょう）

極星帝国

特殊効果　**妨害時間UP**

【妨害】系スキルの効果時間が延長される効果を持つマップ。ほかに比べると体感しづらい効果だ。

メイン・ブリッジ

特殊効果　**加速時間UP**

カードを操作しCHが加速移動へ移行するまでの時間を短縮。全体的なゲーム展開が速くなるマップだ。

STAGE DATA

AAA事典　**オススメマップのフィールド効果は？**：使用デッキやプレイスタイルなどに左右される部分も大きく、一様にコレといった形でオススメできるのは効果無しのE.G.O.マップだけ。とはいえ、いずれも勢力の特色を伸ばす特殊効果なので、まずはデッキで主軸となる勢力と同じマップでお試しプレイ。何度か試してみて、しっくり来ないようなら別マップやE.G.O.マップを選択していくように。

ファーストエキスパンション
追加カードリスト&解説

■カードリストの見方

新たにファーストエキスパンションとして追加された、全33種類の追加カードのリストを掲載。各種カードに記載されたデータ&説明文に加え、カードごとの使用感までを解説してある。詳しいリストの表記方法は、サンプルを参考にしてもらいたい。

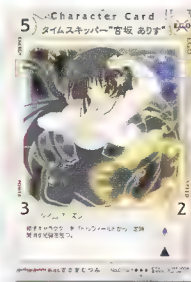
1. カードNo.:カードに割り振られた固有番号。
2. レアリティ:稀少度の略称を、C=コモン、U=アンコモン、R=レア、SR=スーパーレアで表記。
3. カード名称:カードの正式名称。
4. パラメータ:以下の項目をまとめたデータ表記。

コスト=ブレイクに必要なエナジーのコスト数値。
パワー=通常攻撃の基本ダメージを示した数値。
スピード=移動速度(1〜)と発動速度(E〜A)の表記。

5. スキル名称:スキル名称:カードに設定されたスキルの正式名称。本文や解説文中では、「〜」と表記してある。
6. 効果範囲:スキルに設定された効果範囲。MB=マインドブレイカー、▲=キャラクター
7. スキル説明:カードのスキル発動時の効果を説明した、メーカーオフィシャルで解説テキスト。
8. カード解説:編集部のデータ調べを元に、独断と偏見によるカード性能の総合的な解説テキスト。

先行カードのバランス調整

スキルの使い勝手が若干悪くなったとはいえ、十分に利用価値のある"イアーリス"。

ファーストエキスパンション追加と同時に実装されたバージョンアップで、先行カードとして使用可能だった"イアーリス"のみ下方修正が加えられた(詳細は解説テキストを参照)。また、旧カード全般に対して、バランス調整を検討中とのこと。

カードNO	レアリティ	タイムスキッパー"宮坂ありす"	
No.0121	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	3	2	タイムプリズン

▲ 相手キャラクターをバトルフィールドから一定時間消す光弾を放つ。

白勢力で最大コスト5のCHで、パラメータだけなら平均以下の能力。その真価は「タイムプリズン」にあって、単発の光弾がヒットした相手CHを、約6カウント未来へ飛ばすことが可能。きちんと重ねれば、連続で消し続けられる。

カードNO	レアリティ	治巫女"敷島美紀恵"	
No.0122	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	1	3	神楽

範囲内の味方キャラクターのHPを回復する。

赤勢力では貴重なスピード3CHだが、コスト3でパワー1のパラメータはいかんともしがたいところ。範囲型の回復スキル「神楽」は、約2カウント発動で約20%を回復可能。味方CHがパワー2倍のCHと殴り合っても相殺できる。

カードNO	レアリティ	ウイッチ・プリンセス"エリナ・ロアール"	
No.0123	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	1	3	ファイアーエレメンタル

範囲内の相手にダメージを与える。

スピード3を持ったCHだが、元々コスト3に光弾スキルを持つ"ボーラ"が居るため、パワー1だとレギュラー入りは難しいのが本音。ちなみに射程の短い光弾を連射する「ファイアーエレメンタル」は、スキル発動中も方向転換できる。

(エゴ)E.G.O.
追加カードリスト

シンボルカラー:白

黒全盛の時代にあって、サポート的な位置づけにあった白勢力。パワー不足を補うカードと新たな【妨害】スキルで、ラウンド中盤以降も押し返せ!

カードNO	レアリティ	ライトニング・シューター"東海林光"	
No.0091	U		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	3	ライトニングボルト

▲ 【妨害】相手の通常攻撃を一定時間封じる光弾を放つ。

コスト3としてはややパワー不足なパラメータだが、スピード3で動かしやすいCH。2連光弾の「ライトニングボルト」は、ヒットした相手CHの通常攻撃を約10カウント封じる。発動が早いので、近距離から狙ってみよう。

カードNO	レアリティ	ブライト・パーム"一色真純"	
No.0092	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	3	2	ブライト・パーム

▲ このキャラクターをブレイクした時に発動する。範囲内の相手キャラクターを一定時間バトルフィールドから消す。

白勢力コスト4では平均的なパラメータを持ったCHだが、実質的に「ブライト・パーム」がブレイク時の1回しか使えないのが難点。パワー重視であれば"ナナ"、範囲型のタイムジャンプならコスト3の"時田歩"を使った方が無難だ。

カードNO	レアリティ	女子中学生"皆口茗子"	
No.0093	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	4	2	テレキネシス

▲ 【妨害】相手のダッシュを一定時間封じる光弾を放つ。

コスト3でパワー4といった、コストパフォーマンスに優れた通常攻撃向きのCH。ウェーブ状の単発光弾スキル「テレキネシス」は、ヒットした敵ユニットのダッシュを約30カウント封印可能。弾速が遅いので、近距離から撃っていこう。

カードNO	レアリティ	PSIエクスパンダースーツ	
No.0094	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	D	-

■ 【強化】味方キャラクターが接触すると、パワー・スピードが一定時間上昇し、【妨害】効果を消す光弾を設置する。この光弾は、一定時間で消滅する。

パワー不足な白勢力で定番となりそうな設置型【強化】のオルタレーション。設置した光弾に触れたCHにパワー+3段階/スピード+1段階の効果があり、効果時間は緑勢力の「ブレードデーモン」同様に約20カウントだ。

カードNO	レアリティ	星に願いを	
No.0095	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	B	-

■ 全てのキャラクターをバトルフィールドから一定時間消す。

フィールド全範囲指定のタイムジャンプで、敵味方の区別なく全CHを約7カウント未来へ送り込むオルタレーションカード。コスト3で発動可能な点は優秀だが、効果時間もそれなりで、期待したほどの効果を得られないことも多い。

（あらやしき）阿羅耶識 追加カードリスト

サポート色として愛用された赤勢力にも、欠点を補うオルタレーションが登場。スピード不足をスキルで補えば、実践的な赤単色デッキが組める!?

カードNO	レアリティ	浄巫女“厳島美晴”	
No.0096	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	4	3	禊祓い

相手プレイヤーのオルタレーションカードを一定時間封じる。

最高コスト5でパワー4と、赤勢力では飛び抜けたパラメータを持ったCHだ。直接的なダメージこそ取れない「禊祓い」は、発動ごとに約10カウント間のオルタレーション封印効果。召喚可能なラウンド終盤で効果を発揮するぞ。

カードNO	レアリティ	パイカラカムイ“シピリカニヌム”	
No.0097	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	1	春風

【強化】一定時間、このキャラクターが受けたダメージを一定量まで軽減する。

コスト2でパワー2＆スピード1と、赤勢力では平均的なパラメータ。テキスト上はダメージ軽減と書かれた「春風」だが、実際は一定量のダメージカット効果あり。約10カウントの効果中であれば、パワー5相当のダメージを受けない。

カードNO	レアリティ	陰陽博士“土御門紗綾”	
No.0098	U		
コスト	パワー	スピード	スキル
1	2	1	方違え

【妨害】相手の移動方向を一定時間反対にする光弾を放つ。

スピードこそ“高原日見呼”より劣るが、コスト1の定番ともなりそうなCH。地味に強力な「方違え」の【妨害】効果は、プレイスクリーンの上下左右が反転といえば強さも分かるハズ。相手にした場合は、きっちり光弾を避けよう。

カードNO	レアリティ	草薙剣	
No.0099	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	D	-

【妨害】相手マインドブレイカーの受けるダメージが一定時間増加する。

パワー不足な感がある赤勢力で、切り札ともなりうるオルタレーション。約30カウントの効果中であれば、パワー3相当のダメージボーナスが付く。しかも、パワー差によるノックバックが発生しないため、連続ダメージを与えやすい。

カードNO	レアリティ	四天王結界	
No.0100	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
5	-	E	-

一定時間、範囲内を相手が進行不可能になる。

コスト5とエナジー消費量こそ高いが、攻守に使用可能な汎用性を持ったオルタレーション。発動時間は約15カウントあって、MBが移動すると結界の位置も変更できる。ただし、“メルキセデク”などの突進は止まらないので注意。

（ウィズダム）WIZ-DOM 追加カードリスト

コストごとにスキル選択の幅が広がって、個性的なデッキが組みやすくなった青勢力。コンセプトに合わせたスキルを選んで、デッキに投入しよう！

カードNO	レアリティ	デビル“オルガ・レフトウィック”	
No.0101	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	3	2	デビルウィップ

範囲内の相手にダメージを与える。対象の数だけダメージが分散する。

青勢力で4枚目となるコスト4CH。基本的なパラメータに差がないため、所持スキルの性能で選んで問題無し。単発光弾の着弾地点に爆風が広がる「デビルウィップ」は、複数の対象に爆風がヒットすることでダメージが分散していく。

カードNO	レアリティ	ソーサレス・ディーン“ジリアン・マキャフリー”	
No.0102	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
1	1	1	圧縮呪文

相手にダメージを与える光弾を放つ。この光弾は、カードを置いた場所に飛んでいき、カードの向きにより進行方向を変える。

“マーリン”に替わって、新たなコスト1の定番となりそうなCH。2連射の光弾スキル「圧縮呪文」は、カードの配置位置から軌道を変更可能。“マーリン”よりも弾速と発動が早く、ダメージ＆判定面を差し引いても扱いやすい。

カードNO	レアリティ	女教皇“ジャンヌ＝ヨハネスⅧ”	
No.0103	U		
コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	2	断罪

通常攻撃をした相手に反応して動き出し、相手にダメージを与える光弾を設置する。この光弾は一定時間で消滅する。

“イヴ”や“ルツィエ”に次いで、コスト2の3枚目となるCH。白勢力“斎木新名”のスキルと似た「断罪」は、設置型の光弾が通常攻撃に反応して誘導する。青単色デッキだといまひとつだが、他色と組み合わせれば本領を発揮する。

カードNO	レアリティ	ノルンの魔法陣	
No.0104	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	C	-

【妨害】相手のダークロアのキャラクターのスピードを一定時間低下させる。

これまで無かった勢力限定のオルタレーションで、ダークロアのCHにしか効果を発揮しない。スピードを3段階引き下げる【妨害】効果が、何と約50カウントも持続。使いどころがピンポイントなだけに、その見返りも大きい。

カードNO	レアリティ	邪印	
No.0105	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	-	D	-

範囲内の相手にダメージを与える。

これまでの3枚と同じく、直接ダメージを与えるタイプのオルタレーション。「デス・ルーン」と同等の効果範囲があり、5回に分けて爆風が発生。1回のダメージ量はMBのHP10%程度で、ノックバックしないのが特徴となっている。

ダークロア 追加カードリスト

スピード不足は相変わらずだが、使い勝手のいいスキルが増えた。攻撃特化のオルタレーションも投入され、以前にも増してパワーアップ！

カードNO	レアリティ	
No.0106	C	魔王"ゴモリー"

コスト	パワー	スピード	スキル
1	2	1	呪いの槍

相手に軽減不可能なダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

"ティアマト"と比べても遜色が無い、コストパフォーマンスに優れたコスト1CH。"ルシフェル"（緑）の下位互換となる「呪いの槍」は、同じダメージ量でHP上限の減少効果無し。リーチが短く、発動中の方向転換も同様にできる。

カードNO	レアリティ	
No.0107	R	ヴァンパイア・プリンセス "夜羽子・アシュレイ"

コスト	パワー	スピード	スキル
4	4	2	ブラッドアイ

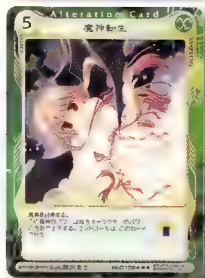
このキャラクターと相手キャラクターのHPを入れ換える。

"アフロディーテ"よりパワーは劣るが、スキルの使い方次第で化ける可能性を秘めたコスト4CH。単発光弾の「ブラッドアイ」は弾速が遅く、いかに狙って当てるかが最大の課題。相手のHP量を確認して、狙い撃ちできれば理想的だ。

カードNO	レアリティ	
No.0108	U	龍宮"乙姫"

コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	2	竜宮城

一定時間、味方キャラクターのパワーが上昇する結界を張る。

パワーは他より劣っているが、組み合わせ次第では"セドナ"より使い勝手がいいコスト3CH。「竜宮城」で6個まで設置可能な結界は、味方CHのパワーを2段階アップ。約25カウント持続と長く、重ねがけもOKなので扱いやすい。

カードNO	レアリティ	
No.0109	SR	魔神転生

コスト	パワー	スピード	スキル
5	-	E	-

魔神を召喚する。
この魔神のパワーは味方キャラクターのパワーの合計で上下する。コントロールは、このカードで行う。

ある意味でシステムを逸脱した、反則的な効果を持ったオルタレーション。実質的に4体目のユニットを召喚するため、エナジーさえ確保できれば大きなアドバンテージとなる。なお、召還後の魔神は、スピード2で固定のCH扱いだ。

カードNO	レアリティ	
No.0110	C	ライカンスローピィ

コスト	パワー	スピード	スキル
4	-	D	-

【強化】味方キャラクターのパワーを上昇させる。

すべての味方CHに効果を及ぼす、全範囲指定のパワー【強化】系オルタレーション。パワーが5段階アップする効果は、他の全範囲指定と同様に約20カウント持続。パワー面に不安の多い2色デッキなどで、その効果を発揮してくれる。

極星帝国 追加カードリスト

低コストに即戦力のCHが投入され、ラウンド序盤の安定度もアップ！　スキルを使いこなせば、最強勢力と呼べる布陣がより堅固になったぞ!!

カードNO	レアリティ	
No.0111	R	スレイブメイド"ソフィエル"

コスト	パワー	スピード	スキル
2	3	1	滅私奉公

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。味方マインドブレイカーがダメージを受けた場合代わりにこのキャラクターがダメージを受ける。

コスト2でパワー3の優良パラメータで、ラウンド序盤に活躍する殴り要員。ダメージを肩代わりする「滅私奉公」は、パワー1換算で通常攻撃11発分まで耐える。とはいえ、戦闘でHPも減っているので、過剰な期待はしないこと。

カードNO	レアリティ	
No.0112	C	氷河戦士 "ミリアム・レムリアース・シリウス"

コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	2	アイスエイジ

一定時間、相手のスキルを封じる結界を張る。ただし【常時】は封じることが出来ない。

基本パラメータのバランスが良く、これといった長所も無いコスト2CH。設置型の【妨害】スキル「アイスエイジ」は、任意のポイントに最大6個まで結界を設置可能。設置した結界は、他と同様に約25カウントの持続時間で消える。

カードNO	レアリティ	
No.0113	U	巫女大王"卑弥呼"

コスト	パワー	スピード	スキル
3	3	2	鬼道

【常時】ブレイクされていると効果を発揮する。相手キャラクターの復活までの時間が長くなる。

"ラユュー"と同じコスト3の4枚目で、パラメータ自体は至って平均的なCH。【常時】発動スキルの「鬼道」は、相手CHの復活時間を60カウントに延長できる（普段は30カウント復帰）。「次元斬」とのコンボを狙ってみよう。

カードNO	レアリティ	
No.0114	C	ミラーブレード

コスト	パワー	スピード	スキル
4	-	D	-

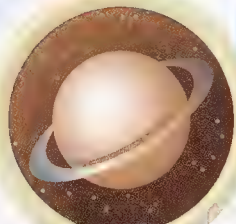
味方マインドブレイカーが受けたダメージを一定時間反射する。ただし、オルタレーションのダメージには発生しない。

コモンのレアリティからは考えられない、ちょっと危険な性能を秘めたオルタレーション。オルタレーションのダメージ以外をすべて反射する効果は、約20カウント持続と平均的。通常攻撃はもちろん、スキルダメージまで弾き返せる。

カードNO	レアリティ	
No.0115	SR	復讐

コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	D	-

【強化】味方キャラクターが接触すると、パワーが一定時間上昇する光弾を設置する。戦闘不能な味方キャラクターが多いほど上昇する。この光弾は一定時間で消滅する。

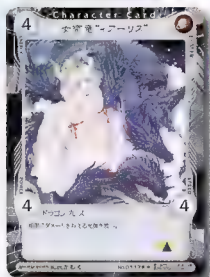
撤退中の味方CH数に比例して、付加効果が上昇していく一風変わった設置型【強化】のオルタレーション。パワーの上昇幅は、撤退1体で5段階アップの効果が約20カウント持続する。なお撤退CHが復活しても、効果自体は消えない。

シンボルカラー：黒

イレイザー 追加カードリスト

意外と地味な感じに見えるが、確実にコスト帯の補強がされた黒勢力。オルタレーションも使いどころこそ難しいが、組み合わせ次第で投入も要検討？

カードNO	レアリティ	メイド天使"ソフィエル"	
No.0116	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
2	2	3	メイドコール

▲ 味方マインドブレイカーの場所にテレポートする。

"ジブリール"と同じコスト2CHで、コスト2でパワー2&スピード3といったコストパフォーマンスが魅力。テレポート先が限定される「メイドコール」は、正直"ウリエル"ほど使い勝手は良くない。あくまでもオマケと考えておこう。

カードNO	レアリティ	女帝竜"イアーリス"	
No.0117	R		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	4	4	ドラゴンブレス

▲ 相手にダメージを与える光弾を放つ。

4並びのパラメータだけを見ても、"ルシフェル(黒)"に勝るとも劣らない優れたCH。先行稼働で強さを実証済みだが、それを受けて「ドラゴンブレス」に下方修正。以前よりも発動時間が延長され、重ねがけも3回までの制限がある。

カードNO	レアリティ	ギガンティックイレイザー"ルニア"	
No.0118	C		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	2	3	エンジェルウィング

▲ 【強化】このキャラクターのスピードが一定時間上昇する。

黒勢力のコスト3にしては、やや見劣りした感のあるパラメータを持ったCH。スピードを1段階アップさせる「エンジェルウィング」は、約30カウントと効果時間が長い。もちろん重ねがけ可能だが、最大スピード5以上は意味が無い。

カードNO	レアリティ	彗星爆弾	
No.0119	SR		
コスト	パワー	スピード	スキル
4	-	D	-

キャラクターを戦闘不能にする。

ある意味で「次元斬」の上位互換となるオルタレーションで、何とフィールド上の全CHが無差別に撤退。発動タイミングを間違えると自滅もあり得るが、白勢力のCHが持つタイムジャンプ系スキルだけ効果の対象外となっている。

カードNO	レアリティ	ちょー銀河こんぴーた りせっとちゃん	
No.0120	U		
コスト	パワー	スピード	スキル
3	-	B	-

キャラクターのパワーを一定の数値にする。

これまた一風変わったタイプのオルタレーションで、敵味方の区別無しにフィールド上の全CHが効果対象。そのパラメータを無視して、約30カウントの間だけパワー3に固定される。なお、発動後にブレイクしたCHは対象外だ。

勢力別の注目カード ピックアップ！

ここまで説明した全33種類の追加カードから、勢力ごとのオススメな注目カードをピックアップして解説！ いずれ劣らぬ強カードなので、デッキ投入の参考としてもらいたい。

E.G.O.

やはり注目カードの一番手は、ハメっぽい妨害工作も可能な新SR"宮坂ありす"。カード操作は忙しいが、それに見合った強さを体験できるハズ。「PSIエクスパンダースーツ」もピンポイントで使いやすいカードだ。

距離&角度調整すれば、かなり脱出困難なスキルが玄人好みかも？

阿羅耶識

赤勢力の欠点が払拭された"厳島美晴"は、パラメータ&スキルともに優秀なCH。新たなオルタレーションは、いずれも攻撃的な要素が強いカード。「応龍」と3種類から選べるようになったのは、うれしい限りだ。

攻撃特化の「草薙剣」導入で、一瞬でMBを倒すなんてことも可能。

けん制と考えれば、"マーリン"より優れた点が多いコスト1CHだ。

WIZ-DOM

不動のコスト1CHだった"マーリン"に勝るとも劣らない、"ジリアン・マキャフリー"は要注目なオススメの一枚。単色以外なら"ジャンヌ＝ヨハネスⅧ"も優秀だ。新オルタレーションは、かなり残念な感じかも。

パワー【強化】と相性がバツグンなので、コンボとして組み込もう。

ダークロア

消費コスト5とやや重いが、常識を打ち破る4体ブレイクのオルタレーション「魔神転生」は強力。手軽な【強化】要員の"乙姫"などと組み合わせれば、即座にエース級CHをフィールドへ降臨させられるぞ！

極星帝国

オルタレーション以外に無敵どころか、逆に相手CHをMBで追い回せる「ミラーブレード」は、間違い無く強カード。ジワジワと効いてくる"卑弥呼"のスキルも、デッキ次第では驚異となりうる注目の一枚だ！

軽減でなく、反射なのが強力。攻守に優れた汎用性が高いカードだ。

イレイザー

先行カード"イアーリス"は、いまさら説明も不要な強カード。デッキは限られるが、フィールドを一掃可能な「彗星爆弾」も要注目な一枚。コンボが決まれば、孤立したMBをタコ殴りにすることも夢じゃない!?

仕込みは必要だが、"時田歩"とのコンボは強力。一度試してほしい。

速報 群雄伝に「馬超伝」が登場！

群雄伝の新シナリオ「馬超伝」が追加されることが判明。画面写真からは、西涼の【SR2】馬超（錦馬超の一喝）を中心としたストーリーが展開することが予想される。父・馬騰や馬岱、韓遂、[illegible]ちとどのようなシナリオが待ち受けているのか？ 気になる「馬超伝」7月中旬に追加予定だ。人気のある武将だけに登場が待ち遠しい！

まだまだあるぞ Ver.2.11変更点・続報

前号に引き続き、Ver.2.11の変更点を紹介。新しいデッキのヒントがここにある。

勢力	計略名	内容	
	特攻戦法	攻城力増加	↑
	隻眼の睨み	効果時間増加 効果範囲縮小 武力低下値減少	△
	後方指揮	効果範囲拡大	↑
	虚脱の連計	効果時間調整 効果範囲拡大	△
	弱体化の連計	効果時間調整 効果範囲拡大	△
	雲散消沈の計	効果時間調整	△
	攻守自在	号令：効果時間短縮 弱体化：減少知力低下 効果時間調整	△
	弱体化の計	効果範囲拡大 効果時間調整	△
	魏武の大強	効果時間調整	△
	玄妙なる反計	効果範囲縮小	↓
	鼓舞の舞い	士気上昇値減少	↓
	弱体化の謀略	効果時間延長	↑
	弱体化の小計	効果時間調整	△
	雲散霧消の計	効果時間調整	△
	不惜身命の計	復活カウント減少値増加	↑
	特大車輪戦法	効果時間延長	↑
	車輪の伝授	効果時間延長	↑
	長槍の伝授	効果時間延長	↑
	質実剛健	効果時間大幅延長 武力上昇値減少	△
	按兵不動	効果時間延長 武力上昇値減少	△
	八卦陣の奥義	効果時間短縮	↓
	大車輪戦法	効果時間短縮	↓
	奮激大車輪	効果時間延長 兵力回復量増加	↑
蜀	回復の舞い	兵力回復量減少	↓
呉	孫呉の戦火	効果範囲拡大	↑
呉	麻痺徒弓戦法	武力上昇値増加	↑
呉	再起の擁護者	武力上昇値増加	↑
呉	守成の名君	攻城減少値増加	↑
呉	孫呉の武	効果時間延長 ため時間短縮 武力上昇値減少	△
呉	弱体徒弓戦法	武力減少値低下 効果時間増加	△
呉	双弓麻痺矢戦法	効果時間短縮	↓
呉	守城弓戦法	効果時間短縮	↓
呉	天啓の幻	効果時間短縮	↓
呉	若き王の手腕	効果時間短縮	↓
	人馬一体	武力上昇値増加	↑
	解除戦法	効果時間調整 武力上昇値低下	△
	退路遮断	効果時間調整 効果範囲縮小	↓
	蚩尤の如く	効果時間短縮	↓
	王者の進軍	効果範囲拡大 効果時間減少 攻城力増加	△
	勇将の襲撃	攻城力増加 武力上昇値調整 兵力回復量減少	△
	迅速な転進	効果範囲縮小	↓
	隙無き攻勢	効果範囲縮小	↓
	指鹿為馬の計	効果範囲拡大	↑
	師の教え	効果時間延長 効果範囲拡大	↑
	太平要術	兵力回復量減少	↓
共	連環の小計	効果時間延長	↑

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（Ver.2.11）
- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
- ■発 売 日：2007年5月31日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH

今回は新バージョンで変更が加えられたカードを使用したデッキを紹介。特技「防柵」講座に仁義なき青井インタビューと盛りだくさんな内容だ。そしてfan114には今回香港に行ってもらいました！

Text：fan114、カイゼルちくわ
記事協力：樽師

Ver.2.11 ムック近日発売！

Ver.2.11に対応したムックを鋭意制作中。新バージョンでの計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝攻略、新カードセリフリストなど、気になる情報を満載。そして人気イラストレーターの先生方による描き下ろしイラストも収録し、7月末の全国決勝大会ごろに発売予定だ！

変更内容補足

魏軍は主に妨害計略の上方修正が目立つ。全体的に号令の効果が抑えられた今バージョンでは、妨害計略持ち武将を組みこんだデッキの考案に期待したい。蜀軍で注目したいのが「質実剛健」。武力上昇値こそ下がっているが、計略の効果を考えた場合、効果時間の大幅延長はありがたい。呉軍は守りが大幅に強化され、【UC】孫権の守成の名君が浄化や反計のいないデッキに対して絶大な効果を発揮するだろう。西涼は「人馬一体」の強化がうれしい。「解除戦法」、「退路遮断」の弱体化は痛いが、「解除戦法」に関してはまだまだ実用的なので、号令や単体強化対策に重宝するだろう。他勢力は「太平要術」の弱体化が響く中、心強い妨害計略の二つが強化されている。呂布と張角の弱体化を考えて、コスト1枠の変更、戦術面での見直しが必要だろう。

妨害計略の"効果時間調整"に関してだが、低知力武将に対しての効果時間が短縮され、中知力武将（知力4～6）に対しての効果時間が延長されている。つまり、極端な効果が緩和され、今までよりも幅広く安定した効果が見込めるようになったわけだ。デッキに組み込まれる比率を考えると低知力武将よりも中知力武将の方が多いので、総合的に見て上方修正と判断していいだろう。

Ver.2.11新着デッキ紹介

孫呉名君天啓デッキ

新環境の大本命は守成の名君!?

攻めにおいては「孫呉の大号令」で戦線を上げてからの「天啓の幻」を用い、守りにおいては「守成の名君」による攻城の妨害をメインに戦術を組み立てていくデッキ。

開幕は基本的にカウンター狙いなので、無理に攻め込む必要はない。士気が[illegible]まではじっくり粘り、敵が[illegible]ら、できる限り伏兵で[illegible]してしまいたいが、[illegible]線を上げ[illegible]のは士気[illegible]、[illegible]のバラ[illegible]、[illegible]れると[illegible]してしまう。特にコスト1の[illegible]を[illegible]させないよう、[illegible]い守り[illegible]を心掛けよう。

中盤以降、士気がたまってから狙うのは、「孫呉の大号令」からの「天啓の幻」で大量リードを奪うこと。そのことを踏まえ、基本的に攻め込むタイミングは士気が9たまったころがベスト。このタイミングで自城付近から「孫呉の大号令」を使用し、敵城へと攻め込めれば、「孫呉の大号令」の効果時間が切れる前に「天啓の幻」につなぐことができる。どれだけうまくこの流れに持っていけるかがポイントだ。リードを奪った後は「守成の名君」を軸に、攻城を無理に防ごうとせずじっくり敵の兵力を減らして対処しよう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】陸遜(槍兵/2.5/武8・知9)
【R】孫堅(騎兵/2/武7・知6)
【UC】孫権(弓兵/1.5/武4・知6)
【UC】孫桓(槍兵/1/武3・知6)
【UC】韓当(弓兵/1/武3・知3)

「孫呉の大号令」から天啓につながると、止める手段はかなり限られる。

新隙無き栄光デッキ

高武力が強いなら袁家の時代だ

従来の隙無き栄光デッキの【R】顔良&【UC】張コウを【SR】顔良&【R】陳琳に変えたデッキ。総武力こそ下がっているが、その分立ち回りのバリエーションが多くなっている。

序盤は田豊の伏兵をうまく起用し、敵の低知力および敵の伏兵に当てていきたい。相手の伏兵は基本的にただれで踏んでも大丈夫なので、積極的に探そう。後半まで残して置く方が面倒になるので、なるべく序盤で伏兵を暴いておきたい。

士気がたまってからは田豊の「隙無き攻勢」でラインを上げて敵にプレッシャーを与え、できるだけ敵陣で計略を使わせたい。逃げ切れるなら全部隊後退し、無理そうなら劉備を足止め役として犠牲にするといいだろう。こうして被害を最小減に抑えつつ、士気差を出して、後半の栄光+隙無きのコンボへとつなごう。

局地戦では顔良の「戦功の誉れ」が超強力。最低士気バックが2で、敵1部隊を撤退させるにつき士気2が還元されるので、敵を確実に撤退させることのできる状況で多用していくといい。これも士気差を生み出す戦術の一つの選択肢だ。全体的に敵から受ける計略への耐性は高めなので、強気な立ち回りを忘れないように。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】顔良(騎兵/2.5/武9・知6)
【R】袁紹(騎兵/1.5/武5・知5)
【UC】劉備(槍兵/1.5/武5・知5)
【R】田豊(歩兵/1.5/武4・知9)
【R】陳琳(槍兵/1/武2・知8)

「戦功の誉れ」で士気を増やすことも十分可能。往時の田豊の再現なるか?

長槍大徳デッキ

蜀単のバリエーションの一つになれるか

「長槍の号令」と「劉備の大徳」の二つの号令に加え、局地戦で有効な「挑発」と「落雷」の選択肢を持つ計略バランスのいいデッキ。

開幕の武力は若干低めかつ伏兵もいないので、序盤の敵の攻勢をいかに防ぐかが鍵となる。廖化や夏侯月姫で端攻城を狙い、敵の戦力を分散させると守りやすくなるだろう。中央の守りに関しては、復活持ちの劉備を盾に自城もぐり槍撃で確実に敵の兵力を削ろう。

中盤以降、2種類の号令のどちらを選択するかは、ぶつかり合った際に敵の号令に打ち勝てるのかどうかで決めよう。打ち勝てるなら大徳、打ち勝てないなら長槍にしよう。というのも、「長槍の号令」の利点を生かした槍撃をきっちり繰り出せることができれば、武力差があってもこちらはほぼ無傷なまま攻め込まれる前にある程度の敵兵力を削ることができるからだ。敵がそのまま無理矢理攻めてくるなら、いったん帰城し、敵が城に張り付く前に再び出陣させよう。ここで計略の効果が互いに切れたとしても、兵力差があるので守りきれる。この後のカウンターで攻城が狙えるぞ。計略の適切な選択、状況判断をきっちりしよう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】張苞(槍兵/2/武7・知3)
【SR】劉備(槍兵/2/武6・知7)
【R】姜維(槍兵/2/武7・知7)
【C】廖化(騎兵/1/武3・知4)
【C】夏侯月姫(槍兵/1/武2・知7)

「長槍の号令」の強さは槍撃のうまさに比例する。新しいタイミングを覚えよう。

新神速デッキ

刹那の離間が新たな選択肢に

一般的に神速デッキと呼ばれるタイプの亜種。総武力が低く、騎馬単ということもあって難度は高めだが、局地戦を制することができれば十分戦えるデッキだ。

このデッキの肝は何といっても【R】賈詡の「刹那の離間」。移動速度減少効果が今バージョンになって上昇したので、今までよりも敵を逃がさず確実に捉えることができる。【R】賈詡は必ずしも神速デッキの中に組み込まなければならないわけではないが、「刹那の離間」の短い効果時間内で敵部隊を逃がさず撃破するのに、機動力の高い騎兵が最も適しているので、この形を採用した。

開幕は騎兵の機動力を生かして両サイドの端攻城を意識させて伏兵探しや柵破壊に務め、士気がたまってからは「刹那の離間」を軸に敵の足並みを崩して常に主導権をつかむ立ち回りを心掛けよう。士気が余ったり、武力面で不安がある場合には【R】郝昭の「魏武の大強」で武力を上げ、相手に槍が少なめで一気に勝負を決したい場合には「神速の大号令」による攻勢を仕掛けるといい。局地戦は「刹那の離間」をかけてから張遼・郝昭で突撃して撃破するの流れを確実に実行できるようにしよう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】張遼(騎兵/2.5/武9・知6)
【R】郝昭(騎兵/2/武7・知6)
【R】賈詡(騎兵/1.5/武3・知9)
【R】楽進(騎兵/1/武4・知3)
【C】曹昂(騎兵/1/武3・知4)

「刹那の離間」の減速効果は大きい。騎馬は神速状態でなければオーラが出せない。

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン(シリーズ)のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

太祖愛其才 ～特技講座～

防柵

今月の特技講座は「防柵」。おのおの考えて配置しているとは思うが、状況に応じて、より効果的な配置方法を考えていこう。

使い方は千差万別

特技の「防柵」は扱うプレイヤー、デッキ、地形などによって多様に変化するため、「絶対にこれが正解!」というものを導き出すのは難しい。逆に間違った「防柵」の使い方はある程度絞ることができる。例えば、壁際に「防柵」を縦に置いたのではさすがにほとんど意味をなさないし、左空きの悪地形で敵が枚数の少ないデッキだとして、悪地形側に柵を置く、これも無駄といえる。数の少ないデッキで悪地形側にわざわざ戦力を割くことはほぼ無いからだ。このような極端な置き方さえしなければ最低限の働きをしてくれる防柵だが、使うからにはできる限り最善といえる置き方をマスターしたい。

今回は、柵1枚の「魏4デッキ」と柵5枚の「防柵デッキ」をサンプルとして、数ある「防柵」の用途の中でも有効な「防柵」の使い方を、いくつか紹介していくぞ。「防柵」持ちの武将を使っているプレイヤーはぜひ自身の「防柵」の置き方と比べて参考にしてほしい。逆に「防柵」を使っていないプレイヤーは対「防柵」への対策に役立ててほしい。

「防柵」活用術1 柵の少ないデッキ

武将名(兵種/コスト/能力/特技)
【R】典韋(槍兵/2.5/武9・知1/防柵)
【SR】張遼(騎兵/2.5/武9・知6)
【SR】龐徳(騎兵/2/武8・知4/勇猛)
【SR】賈詡(騎兵/1/武1・知9/伏兵)

柵が1枚の魏4デッキで[illegible]考えられる。1枚の柵に多くを求めるのは[illegible]工夫次第で4枚デッキの弱点を補う配置ができるぞ。

まずは片サイドの自城前ギリギリに「防柵」を配置する方法。これは対多枚数デッキが相手の場合に有効。図のように片サイドに配置すれば、敵が端攻城を狙ってきた時に時間稼ぎができるので、これにより自デッキの欠点である部隊数の少なさをカバーでき、足並みが崩されにくくなる。また、端攻城を狙ってきた部隊が槍兵でなければ、柵を破壊している間に賈詡だけでも連突を駆使して防ぐことが可能になるのもポイント。

魏4デッキの弱点である枚数の不利を補う配置。端攻城で部隊が釣られてしまう状況を防ぎ、魏4の持ち味を発揮できる。

中央敵陣付近の配置。この置き方は、中盤以降敵陣で先に計略を使わせた場合に、早い段階での退路確保に役立てることができる。敵が足の遅い槍兵メインのデッキや、一部隊だけ速度上昇系の[illegible]

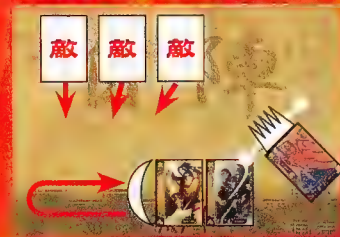
中盤以降[illegible]壊されやすい場所なので、序盤で[illegible]

片サイド自城前、スペースを少し空けて斜めに配置。左の例と似ているが、これは対騎兵単デッキなどに有効。例えば神速デッキ相手で神速の大号令を撃たれたとしよう。ここで魏4側がされて嫌なのは中央と両サイドに戦力を分散されること。しかし、ここで柵内に典韋を配置すれば敵は槍を消すこともできず、どうしても中央～逆サイドに固まることになる。そうすればこちらも「離間の計」や「神速の大号令」で対処しやすくなるというわけだ。

柵と典韋でプレッシャーをかけ相手が攻め上がる方向を絞ることができる配置。城門側に置く配置だと、この効果は望めない。

「防柵」活用術2 柵の多いデッキ

武将名(兵種/コスト/能力/特技)
【UC】徐盛(弓兵/2/武7・知7/防柵)
【R】孫権(弓兵/1.5/武4・知6/防柵・魅力)
【R】魯粛(弓兵/1.5/武4・知8/防柵)
【UC】孫桓(槍兵/1/武3・知6)
【UC】韓当(弓兵/1/武3・知3/防柵)
【UC】張紘(弓兵/1/武1・知9/防柵)

上のサンプルデッキは防柵デッキを使い続けている「柵師柵に溺れ」君主のデッキだ。槍兵が2部隊、[illegible]防柵5枚と非常に守備的なデッキ構成になっているが、流星デッキや傾国デッキとは異なり、[illegible]に積極的に攻城を取りに行くデッキである。[illegible]カードが2枚、そして呉単なのに【R】[illegible]いるという異色なデッキだが、その防柵[illegible]ほかのデッキにも通じる理論があるので、[illegible]を例に防柵が多いデッキの運用法を解[illegible]。

要解説武将

【R】孫権
排出停止の【R】孫権。一般的に使われている【R2】孫権との違いは、武力が1低く防柵を持っていること。また、戦器が無い、一騎討ちが起きないという違いも。

【R】魯粛
呉単デッキでは「同盟締結」を使う機会が無いが、呉のコスト1.5の槍兵で最も知力が高い。伏兵を踏んでも撤退せず、一騎討ちも起きないので安定性がある。

【UC】張紘
排出停止カードだが専用計略の「防柵強化」を持っている。すべての防柵の強度を3回の接触分上げられるので、「再建の法」との相性がいい。

基本となる配置

流星デッキや傾国デッキの防柵は【UC】小喬や【SR】貂蝉を守る目的で配置されるので、自城付近に固めて配置されることが多いが、このデッキのように自分から攻城を取りに行く必要があるデッキとなると勝手が違ってくる。

まず柵を配置する高さだが、自陣の3分の2ほどの位置が最適だ。この高さなら、柵を壊しに来た敵部隊に対して一方的に弓攻撃を仕掛けることができる。また、敵部隊が消耗して下がったときに、戦線が上がっている状態からカウンターを仕掛けられたり、騎兵の突撃を防ぎつつ進軍するなど戦線を上げるための盾としても役立つのだ。

自城側が広いと、弓のターゲットを切り替えやすい。各個撃破を徹底すれば柵を壊されにくくなる上に、カウンターの成功率も上がる。

斜め配置が意味するのは……

5枚の柵を横一線に配置するのではなく、片側を斜めに配置するのは、相手の判断を鈍らせる、相手の攻めてくる方向を片側に絞らせるという目的がある。下図のように戦場の右側から敵部隊が攻めてきて柵を突破された場合、斜めに配置している柵の反対側に移動し、射撃を続けることができる。逆に左側から相手が攻めてきたら、右端の高い位置にいる張紘が端攻城に向かいやすくなる。

[illegible]い」と思わせる状況を作りたい

[illegible]られたら反対側に移動して[illegible]を撃ち、攻城を阻止する。ここで[illegible]めの配置が生きる

基本となる立ち回り

基本は柵を盾に中盤まで戦線を上げて柵を犠牲にして戦い、相手が消耗して下がったら攻めるという戦法になる。通常は乱戦して柵を守るように動きたいが、相手が号令で強化してきたら柵を守ることにこだわり過ぎず、引いて柵で時間を稼ぐ。武力差の大きい状態ではまともにぶつかってはいけない。相手が消耗して下がったり、柵を壊すのに士気を使わせたらカウンターを狙っていく。

●攻城する際

攻城は槍兵二部隊と韓当、張紘を敵城に貼り付けて後ろから徐盛と孫権でマウントをとるのが理想。防柵を使った攻防で相手の部隊数が減っていれば、徐盛の「麻痺矢戦法」で妨害役を抑え優位な状態を作れる。仮に攻城役を撃破されても、妨害に来た部隊を麻痺矢で撤退させてしまえばカウンターを食らうことも無いので比較的安全だ。

攻城に失敗しても【R】孫権と【UC】徐盛が残っていれば、かなり守りきれる。徐盛の「麻痺矢戦法」で[illegible]を撃破していればなおさらだ。

地形による配置の違い

戦場の中央に悪地形がある場合の配置は、両サイドに2枚ずつと中央に1枚となるほかは、平地とほぼ同じ配置になる。相手が攻めてくる方向を絞るために、片側は斜めの配置だ。

片側もしくは中央が1カ所だけ空いている地形では、相手はほぼ空いている部分から攻めてくるので、空いている部分に柵を3枚配置し簡単には突破できない状況を作る。こうすることで、相手が消耗した場面でのカウンターの成功率が上がったり士気差を作る足掛かりになる。「柵師」君主曰く、「柵が3枚のデッキなら、3枚とも空いている部分に重ねて配置でいい」とのこと。

[illegible]に悪地形[illegible]デッキにとって[illegible]るはずだが、あまり得しない。中央の悪地形・基本に[illegible]にしよう

[illegible]地形を利用する形で、平地より[illegible]さらに高い位置へ柵を配置。こうすることでより戦線を上げやすくなるのだ。

その他の状況

兵法は攻めを重視するなら「呉軍の大攻勢」に外伝「再建」と「速軍」、守りを重視するなら「再建の法」に外伝「増援」と「速軍」だ。「再建」は単に防柵を壊されたときに使うのではなく、相手が攻め込んで来たところで使うのが基本。また、復活した柵で敵部隊を分断するのも手。特に敵の主力を分断できれば、各個撃破からカウンターに転じやすくなる。

●舞いデッキ相手の配置

傾国デッキや流星デッキが相手なら、相手は積極的に攻めてこないので防柵はすべて最前面に配置し、兵法は「遠弓の大攻勢」を選択。「遠弓の大攻勢」は悲哀デッキ相手の場合に「悲哀の舞い」をつぶす際にも必須となる。

相手が流星・傾国デッキであれば、気にせず最前面に配置・開幕と同時に攻めていく。

防柵持ち武将リスト

排出停止カードを含めた防柵持ち武将カードのリストだ。防柵をデッキに組み込んでみよう。勢力→兵種→コスト→武力で並んでいます(レジェンドは省略)。

No.	レア	武将名	兵種	コスト	武力	知力	防柵以外の特技	計略名
魏036	R	典韋	[illegible]	2.5	9	1		身代わり
魏025	C	曹植	弓兵	1	1	6	魅力	浄化の計
No.151	UC	荀彧	弓兵	1	1	9	—	玄妙なる防衛
No.24	C	甄皇后	弓兵	1.5	3	7	魅力	飛天の舞い
魏018	UC	荀攸	弓兵	1.5	3	8		大水計
魏002	SR	王異	弓兵	1.5	4	8	魅力	暴勇の報い
魏038	C	文聘	弓兵	1.5	5	2	募兵	強化戦法
魏012	R	許褚	弓兵	2.5	9	1	募兵	刹那の怪力
[illegible]73	C	陳珪&陳登	[illegible]	1	1	5	—	挑発
[illegible]001	C	王平	[illegible]	1.5	5	5	—	大車輪戦法
[illegible]003	R	関羽	[illegible]	3	9	8	勇猛、募兵	車輪の大号令
[illegible]034	C	糜夫人	弓兵	1	1	6	魅力	身代わり
[illegible]020	R	諸葛亮	弓兵	1.5	3	9	—	石兵八陣
[illegible]015	R	黄忠	弓兵	2	7	4	—	零距離戦法
[illegible]055	SR	黄忠	弓兵	2.5	9	3	勇猛	不撓不屈
[illegible]014	UC	黄月英	[illegible]	1.5	4	8	魅力	忠義の援兵
[illegible]054	C	黄皓	歩兵	1	2	6	—	愚かなる転進
呉008	R	呉国太	[illegible]	1	1	5	魅力	防柵小再建
呉044	C	顧雍	[illegible]	1	1	7	—	死地の防柵
呉042	R	魯粛	[illegible]	1.5	4	8	—	同盟締結
呉045	UC	周泰	[illegible]	1.5	5	3	—	孫呉の武
呉037	R	陸遜	[illegible]	2	5	9	—	夷陵の炎
呉011	R	周泰	[illegible]	2	7	4	—	漢の意地
呉067	SR	陸遜	[illegible]	2.5	8	9	—	孫呉の大号令
呉005	C	虞翻	弓兵	1	1	7		火計
呉009	SR	呉夫人	弓兵	1	1	8	魅力	賢母の助け
No.106	UC	諸葛瑾	弓兵	1	1	8	—	孫呉の再編
No.116	UC	張紘	弓兵	1	1	9	—	防柵強化
No.117	R	張昭	弓兵	1	1	9	—	防柵再建
呉066	C	陸績	弓兵	1	2	5	—	守城弓戦法
No.170	C	孫静	弓兵	1	2	6	—	強化戦法
呉002	UC	韓当	弓兵	1	3	3	—	強化戦法
呉025	UC	孫権	弓兵	1.5	4	6	魅力	守成の名君
No.109	R	孫権	弓兵	1.5	4	6	魅力	若き王の手腕
呉015	UC	朱然	弓兵	1.5	4	7	—	防柵再建
No.129	UC	魯粛	弓兵	1.5	4	8	—	指揮
呉034	UC	程普	弓兵	1.5	5	5	—	遠弓戦法
EX003	EX	大喬&小喬	弓兵	2	2	6	魅力	流星招来
No.108	SR	孫権	弓兵	2	5	8	魅力	守成の名君
呉056	SR	孫権	弓兵	2	6	8	魅力	守成の連計
No.128	R	呂蒙	弓兵	2	7	4	—	呉下の阿蒙
呉068	R	留賛	弓兵	2	7	4	勇猛	最期の戦歌
呉019	UC	徐盛	弓兵	2	7	7	—	麻痺矢戦法
呉053	R	徐盛	弓兵	2.5	8	8	—	麻痺徒弓戦法
呉040	SR	呂蒙	弓兵	2.5	8	9	—	麻痺矢の大号令
呉017	R	小喬	歩兵	1	2	4	魅力	江東の小華
呉018	UC	小喬	歩兵	1.5	2	4	魅力	流星の儀式
[illegible]192	R	貂蝉	[illegible]	1	1	5	魅力	破滅の舞い
[illegible]011	C	蔡邕	[illegible]	1	1	8	—	封印の計
[illegible]002	R	王異	[illegible]	1.5	4	5	魅力	金城鉄壁
[illegible]180	UC	厳氏	弓兵	1	1	6	魅力	悪女の劇毒
[illegible]026	UC	李儒	弓兵	1	1	8	—	暗殺の毒
[illegible]016	UC	陳宮	弓兵	1.5	4	7	—	破滅的な献策
[illegible]001	UC	袁術	弓兵	1	1	4	募兵	偽帝の勅命
[illegible]013	C	沮授	弓兵	1	1	9	—	封印の計
[illegible]028	C	辛評	[illegible]	1.5	3	8	—	時限式自爆
[illegible]011	C	審配	歩兵	1	2	7	—	外堀決壊
[illegible]022	UC	盧植	[illegible]	1.5	3	8	—	師の教え
[illegible]	UC	張魯	弓兵	1	1	5	—	五斗米道
[illegible]	C	劉表	弓兵	1	1	7	魅力	指鹿為馬の計
[illegible]	C	劉璋	歩兵	1	1	3	魅力	援軍
[illegible]	R	献帝	歩兵	1	1	5	魅力	勅命
[illegible]	UC	十常侍	歩兵	1	1	8	伏兵	密通の計

三国志大戦２強豪プレイヤー列伝

現世武帝

仁義なき青井

独自の視点とたぐいまれな技術
常に前進し続ける"鬼将軍"

今回の現世武帝は、バージョンが変わっても調子を落とさずランキング首位をひた走る仁義なき青井鬼将軍。独自のデッキと卓越した技術で圧倒的な強さを誇る鬼将軍の素顔は……高校生ですか⁉

——君主名の由来を教えていただけますか？

仁義なき青井　この「仁義なき青井」ICは、実は最初はホームのみんな共用で自由に使っていたICなんですよ。とにかく全国対戦を勝ち進んでいこうということと、ホームの名前を入れて「仁義なき青井」に決めました。僕が最初に使っていたメインICは君主名が自分の本名だったので恥ずかしくて使うのをやめて、僕がこのICを主に借りていたんですが、最終的にもらったっていう経緯です。

——三国志大戦はいつ頃からプレイされているのですか？

仁義なき青井　許褚惑デッキ全盛期のときぐらいなので、稼動から半年ほどたったころですね。

——[illegible]なデッキを使いこなしていますが、プレイ当初はどんなデッキを使用されていたんですか？

仁義なき青井　最初は7.5コストのデッキを使っていました。スターターパックに入っていた【UC】甘寧を使っていたんですが、初心者から見ると甘寧は単純に武力が高くて魅力的だったので、それを軸に友達からもらったカードでデッキを組もうとすると、どうしても7.5コストになってしまうんですよ（笑）。それで5品ぐらいまでは頑張りました。

——[illegible]ですね。初めから才能の片鱗を見せていたわけですね。その後はどんなデッキを？

仁義なき青井　ある日、頂上対決で覇王デッキvs馬鹿連環デッキ[illegible]れたんですよ。それを見て、馬鹿連環コン[illegible]と思い、それから馬鹿連環を使い続け[illegible]になって、バージョンが変わってからは人馬[illegible]、それで初めて皇帝になることができまし[illegible]連環八卦デッキ、5枚八卦、弓２枚の剛槍連環デッキ、一喝毒遮断デッキとプレイして、現在の6枚魏単飛天に至ります。

——皇帝になった回数では1、2位を争う青井さんですが、何回皇帝に昇格したんですか？

仁義なき青井　全部で6回ですね。先に挙げた人馬〜魏単飛天までそれぞれ皇帝昇格と[illegible]を繰り返しました（笑）。一瞬だけの皇帝もあるので、全部は知られていないと思います。

——6回！　それをすべて別のデッキで達成しているというのが驚きです。ちなみに好きな兵種はどの兵種ですか？

仁義なき青井　やっぱり騎兵ですね。槍兵も槍撃が楽しいので好きなんですが、突撃を含めやることが多い騎兵が動かしていて一番楽しいです。

——では逆に苦手な兵種はありますか？

仁義なき青井　象兵です。一時期象と飽三娘入りの馬鹿連環デッキを使っていたんですが、かなり適当に動かしていました（笑）。

——[illegible]でもうまく使えないというイメージがあるのですが、確かに象兵は使っていない[illegible]ですね。では次に、好きな武将を教えてください。

仁義なき青井　【R】龐統ですね。カードの絵的にもすごい好き（1のころの絵の方が好きです）で、計略も強いですし、言うこと無しですね。

——では逆に嫌いな武将は？

仁義なき青井　【C】曹植です！　馬鹿連環を使っていたころの天敵なので、計略（浄化の計）が大嫌いです。

——【SR】甄洛も同じ浄化の計ですよね？

仁義なき青井　【SR】甄洛は基本的に袁単に組み込まれていますよね？　袁単自体はデッキ的にどうにかなることが多いので、まぁいいかなと。【C】曹植入りの魏単はもうトラウマのようなものです。馬鹿連環以外のデッキを使っていても、相手にC曹植が居るといまだに何か鬱えるものがあります。

——[illegible]。では、連絡をとり合っているというプレイヤーはいますか？

仁義なき青井　シフクノさんです。今年から静岡に行ってしまいましたが、いまだによく連絡を取り合っています。あとは荀銀STOとか馬龍☆といった同年代のプレイヤーですね。

——[illegible]では、[illegible]参考にさせてもらっている君主などはいますか？

仁義なき青井　たくさんいるんですが、強いて挙げるならぱちろ〜3さんですね。いつも「何をしてくるのかな？」と思わせてくれるので、対戦していて一番楽しいです。自分の予想外のことをしてくる方なので尊敬しています。参考にさせてもらっているのは主に池袋プレイヤーの方中心です。[illegible]さんのプレイングなどは特に参考になりますね。fan114さんの気づいたら攻城を取ってるっていうような動きなども参考にならないこともないんですが、あまり理解できないので（笑）。

——ぶっちゃけこの人とマッチングするのは嫌って方はいますか？

仁義なき青井　fan114さんが一番嫌です。勝てる気がしないので対戦していてつまらないです。対戦していて、「何でここまで攻めてくるんだろう？」とか、ぱちろ〜3さん的な雰囲気もあるんですが、わけの分からないうちに攻城を取られて……負けるとホントにつまらないです。これオフレコじゃなくていいですよ（笑）。

（編注：このときインタビュアーとしてfan114も同席しています。）

——分かりました（笑）。人相性と苦手意識があるんでしょうね。[illegible]、Ver.2.11になっても調子を落とすことなく活躍している青井さんですが、今の快進撃のきっかけとはどのようなものだとお考えですか？

仁義なき青井　やっぱり苦手デッキをつぶそうという意識を持ったことだと思います。[illegible]国デッキが大嫌いだっ

たんですよ。僕が使うデッキ的にも人馬以外はみな相性が悪いので、とにかく[illegible]国に勝てるデッキを作ろうと思い、飛天デッキを使うことに決めました。でもそれだとどうしても蜀に勝てなくて、じゃあ【R】郝昭を入れてみよう、袁紹軍にも勝てるように【UC】曹皇后を入れてみよう、と考えていった結果、今の6枚騎馬飛天に行き着いたんです。思いのほかバランスのいいデッキで、ホントに不利だと思うのは悲哀デッキぐらいだと思います。これをきっかけに勝てるようになって、自己最高の[illegible]38までいくことができました。

――[illegible]

仁義なき青井　とりあえず、はやっている一つのデッキに対して1枚でそのデッキを攻略できるというカードをデッキに組み込んでいます。[illegible]

仁義なき青井　大戦1の頃だと、2品から1品に上がるまで[illegible]しましたよ。[illegible]にいけなくて、降格を繰り返した時期もありましたね。それから後は比較的トントン拍子で上がっていけました。大戦2になってからは[illegible]の昇格条件が赤9、降格条件が青1というのはクリアできる気がしませんでしたね。

――[illegible]

仁義なき青井　自分がなぜ勝てるようになっていったかは当時分かってはいなかったと思います。[illegible]相性や兵法を考えるようになって、知らず知らずのうちに対策を立てていったんだと思います。

――[illegible]

仁義なき青井　基本的に情報は知人のデッキから入手します。[illegible]に関しては、店内対戦[illegible]プレイです。全国対戦の実戦で練習します。[illegible]が確定している状態でも槍撃の効率のいい出し方を練習したり、一試合一試合無駄にしないことが大事だと思います。

――大事なお言葉いただきました。では、新バージョンになりましたが、新たに考えているデッキなどはありますか？

仁義なき青井　いえ、今のところ続けて騎馬飛天を使っていこうと思っているので、新デッキは考えていません。

――では、最後に恒例の質問ですが、青井さんにとって三国志大戦とは？

仁義なき青井　人とのつながりや、この面白さを与えてくれた趣味以上のものです。

――本日はありがとうございました。

（2007年6月10日　エンターブレインにて）

仁義なき青井的デッキ構築

6枚飛天デッキ

一.【UC】蔡文姫

僕の嫌いな待ち主体のデッキに対して絶大な効果を発揮する、デッキの核たる存在です。踊らない場合は端攻城や釣り役として機能してもらいます。前バージョンであれば槍の少ない魏武デッキにも有効です。まずはこれを使うところからスタート。

二.【R】郝昭

号令対策です。必要士気の軽さと効果時間の長さを生かして敵陣で乱戦を仕掛け、相手に早めに号令を使わせます。号令の効果を半減させることができるので、相手によっては最も重要な存在にもなります。このデッキでは武力面で頼れる唯一のメインアタッカーです。

三.【R】司馬懿

開幕の伏兵が強く、士気がたまってからの「攻守自在」は戦術の幅を広げることができるので重宝します。騎兵単や枚数の少ないデッキに対して大活躍してくれる頼れる大軍師です。

四.【UC】程昱

騎兵に対しての唯一のけん制役。また、武力が低いデッキなので、開幕で伏兵によるけん制ができるのも大事です。司馬懿の「攻守自在」で移動速度が上がった状態では反計によるプレッシャーもかけやすくなるので、低武力ながら重要な存在です。

五.【UC】曹皇后

士気のたまっていない状況では伏兵探しや端攻城、釣りなどを担当してもらいます。士気がたまってからはかなり重要です。相手が不用意に水計の範囲に入ってきたならそのまま流しますし、そうでなくても水計のプレッシャーを相手に与えて足並みを崩すことができるので、地味ながらデッキの中核です。呉軍や袁紹軍に効果的なカードです。

六.【C】曹昂

このポジションは普通なら【R】楽進なんですが、計略が被る郝昭が居るので楽進は要らないと考えました。また、武力が低いデッキなので、足並みのそろっていないときや、司馬懿の号令ではどうしても防ぎきれないときがあります。そんなときに郝昭に「殿、私の馬を」をかけて防ぐこともできるので、曹昂がベストだと考えました。普段は端攻城役で、ここぞというときには犠牲になってもらいます。

完成！

騎馬5部隊、飛天の舞い、総武力19という非常にテクニカルなデッキができ上がった。総武力は低いが、枚数の多さを生かした端攻めと、流行デッキに対抗するためのカードが採用されているため、渡り合えるという。ただ、想定外の相手は少々厳しいようだ。悲哀デッキがはやるようなら【UC】賈南風を入れるのも検討しているとのこと。

開幕は相手がどう攻めてきても対応できるように部隊を二つに分けて配置。これは悪地形でも変わることはない。奇襲を食らわないような立ち回りを心掛ける。

曹昂と蔡文姫は端攻城要員。相手の攻めに対しては郝昭が乱戦して、曹皇后と司馬懿が両脇から突撃を仕掛ける。総武力が低いので使用する計略の選択はシビアだ。

剛槍デッキ

一.【R3】馬超

Ver.2.1で追加された【R3】馬超（獅子の剛槍）を使おうというところから生まれたデッキです。武力9で槍撃ダメージアップの計略は強力だろう、というところからスタートです。

二.【R】龐徳

次に入ってくるのが【R】龐統です。これはさまざまな状況で役立つカードで、特に前バージョンで多かった呂布ワラにはとても効果的です。

三.【R】黄忠・【SR】孫尚香

次に【R】黄忠と【SR】孫尚香です。これは「アズ$理事」さんのデッキを見て弓二部隊のサポートが強いと思ったからです。孫尚香はそれほど使用率の高いカードではないですが、馬超をサポートするのにこれほど役に立つカードはないです。

四.【C】諸葛瞻

残りのコスト1枠は騎馬が入るということは決まっていて、はじめは【C】廖化を使っていたのですが、最終的に【C】諸葛瞻になりました。まず「魅力」があることと戦器（移動速度UP）が優秀です。象兵デッキがはやっていたので、木鹿大王を狙い撃ちできる「小さき落雷」が役に立ちました。

完成！

このデッキは上の飛天デッキとは違って対策カードだらけというわけではないので、苦手な相手が多かったですね。動きが遅いので騎兵単や、【R2】諸葛亮の「八卦陣の奥義（落雷）」に苦しめられました。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

ついに念願のバージョンアップ！ この好機に、今まで未使用だった武将やデッキを手を伸ばし、感想を投稿に生かしていただきたいところ。というワケで今月も、珠玉の投稿作品をご紹介！

今月の一騎当千

五州・大阪府 J・Bさん

☆魏前期の支柱、夏侯一族の皆さん！ ひそかに魅力持ちがそろってますね、こっそり見ている夏侯覇さん以外は（笑）。夏侯一族の魏蜀デッキというのも、実は結構面白そう!?

（一州・東京都 KURA君）

☆アップになると迫力もひとしおの、【UC】禰衡！ 歌舞伎者然とした風貌が強調されて、その迫力は呂布以上!?

（五州・北海道 くらげさん）

☆魏の高武力勢が、夏を激しく堪能!? かいがいしい賈詡さんにも心癒されます。

（一州・東京都 ひよ☆さん）

☆ほんわか色香の【EX】貂蝉さん。人物像とのギャップがまたいいですよね！ 【EX】呂布と一緒に使うのがお約束か!?

（三州・埼玉県 涼風君）

☆【SR】周姫さんです。ええ、だれがなんと言おうと。夏らしく薄着だったり猫耳だったりしても!! 戒めがやたら目に……しみて感涙ッ。

（三州・北海道 砂丘の虎君）

☆ヒゲもすっきりの【SR】鄧艾氏と、浴衣も似合う……ん？ 【SR】羊祜さん!? 一瞬だれもが性別を疑う、お似合いすぎな光景です（コラ）。

特攻調査DE香港 香港のプレイヤーたちに人気の武将はだれなのか!?

香港での大会会場にて、伏兵状態の取材班が人気武将について聞いて回った結果が、右表の通り。

日本同様、流行の回復デッキなどの実用的な武将（の中でも女性武将）が人気となるようで……関羽信仰とか曹操嫌いとか、そういう中国のイメージはもはや過去の話!? 現代的なセンスを持つ香港プレイヤーは、間違いなく将来伸びまくりますぞ!!

順位	武将
一位	馬超
二位	甘皇后
三位	曹操
四位	呂姫
五位	呂布

fan114 命がけの推挙

前バージョンでは蜀単デッキだけでなく二勢力のデッキでも大活躍だった【R】鮑三娘。そんな彼女のまばゆいばかりに輝く演武に見とれてしまう一枚です。動き、色彩どれをとっても素晴らしいの一言！ 新バージョンでも新たな鮑三娘デッキを作って使いたくなりますね。ゴチでした～

二州・東京都 ぺーた君

「銅雀台」では『三国志大戦』に関するイラスト、文章、写真など、あらゆる企画や投稿を募集中！ データ投稿は添付文などに「銅雀台あて」と明記し、本誌投稿コーナーA-Froにお送りください。作品掲載で階級が上がり（「一騎当千」と「推挙」では二階級）、皇帝になると!? あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係

三国志大戦満漢全席 特別編
「覇業への道〜in香港〜」大会リポート

やってきました香港へ

成田から飛行機で四時間！　やって来ました香港へ！　意気揚々と空港の外へ出ると……気温30℃超えで湿度が80〜90%という今まで体験したことのない環境。着いて早々日本が恋しくなったことは秘密だ(笑)。香港では『三国志大戦1』が稼働しており、バージョンは日本で最後に稼動していたVer.1.12をもう少し調整したものになっている。そのため、日本では見たことのないデッキもちらほら。また、今年に入って香港でも一部を除いた店舗でネットワーク対戦がつながったとのことだ。

海外の三国志大戦事情は……

香港のプレイヤーはネット環境などを利用して日本のサイトなどを閲覧し、翻訳などをして情報を手に入れているとのことで、大戦『1』の情報はもちろん、『2』のことや、日本のプレイヤーのことをよく知っていたぞ。全国対戦ではなんと「大紅蓮疾風」とマッチングし、本人が旅行で来ているのかと驚いた(笑)。ちなみにデッキも騎馬単6枚だったので、氏の大ファンなのだろう。このように日本のプレイヤーとまったく同じ名前を付けるプレイヤーも少なくないんだとか。

全国大会観戦、店内対戦、全国対戦をプレイしたみた感想だが、正直、思っていたよりも香港のレベルは高く、日本もうかうかしていられないなという印象を受けた。全国大会で決勝まで残った二人はもちろん、日本でプレイしたら征覇王クラスであろう実力者が数人いたぞ。

デッキは日本で流行したものとある程度似ているが、香港ならではのデッキもあったので、流行っていたデッキを一部紹介しよう。一番多かったのが【R】郭嘉を中心とした「魏6枚デッキ」。【R】郭嘉の後方指揮が全盛期なので、魏単のみならず、二勢力デッキにも使われていたぞ。ほかには魏蜀の5枚甘皇后デッキ、【R】孫堅＆【R】周瑜入りの5枚呉バランスデッキ、全突デッキ、【R】ホウ統＆【C】張松入りの大徳デッキといったところ。兵種バランスのいいデッキが多かった。

九龍地区のゲームセンター「サテライトパーク」にて。セガから招待された全武将が○○先生と。

会場となった「九龍シティプラザ」。大会はショッピングセンターのイベントスペースで開催された。

三国志人気は世界共通

さてさて、6月4日、ついに「覇業への道 in 香港」の大会当日です。！　会場のショッピングセンターには、300人以上のギャラリーが観戦に訪れ、香港での三国志大戦人気をうかがわせる。

まずは事前に開催された予選で2位だったプレイヤー同士による当日予選ののち、32名の猛者による香港初の公式全国大会が開幕！

どれも見ごたえのある試合だったが、その中でもひと際目を引いたのが【SR】諸葛亮（破壊の豪雷）と【R】龐統の二大軍師デッキの「死亡筆記」（死亡筆記は「デスノート」の意）と、蜀涼暴虐使いの女性覇王「HELEN」の試合。死亡筆記は全国大会という場できっちりと1試合に二回以上「破壊の豪雷」を撃って勝利を収めていた様には感嘆。また、決勝大会進出者の中では唯一の女性君主であるHELENは、暴虐デッキを使いこなし、見事な立ち回りでベスト8まで勝ち進んでいた。

決勝戦、これまでの激戦を制し、残ったのは【R】陳宮、【R】姜維、【UC】張繍を使った蜀涼の献策デッキの「☆魔人ブウ☆」。対するは【SR】孫堅、【C】陳羣、【C】曹植を擁する魏呉の2色屍デッキ（ただし呉の武将は【SR】孫堅のみという極端な構成）の「Jordy」。2色デッキ対決となったが、デッキ相性を考えると、陳羣が入っているJordyの方が有利だろう。

予想通り、中盤Jordyが大幅に城ゲージを奪い、試合は決まったと思われた。しかしラストの攻防、全部隊で攻め込むJordyに対し、☆魔人ブウ☆は【R】姜維一部隊を向かわせ、乱戦になる直前に「破滅的な献策」をかけ、敵部隊の殲滅を狙う。これに対し、Jordyは「我が屍を越えよ」で全体強化して対抗。さらに陳羣で姜維にかかっている献策の効果を消すも、再び☆魔人ブウ☆が献策を掛ける。不利と見たJordyはいったん引こうとするも、☆魔人ブウ☆は挑発でそれを許さない。士気が足りず、浄化できないJordyの部隊はそのまま全滅の一途をたどり、最後の最後で☆魔人ブウ☆が大逆転劇を披露、観客の盛大な拍手を受け、第一回「覇業への道 in 香港」を制覇した。

玄武☆魔人ブウ☆君主

決勝前のインタビューでは、強くなるためには「たくさんプレイして経験を積むこと」答えていた☆魔人ブウ☆君主。その君主名からも分かるが、結構な日本通だ。

香港に続き日本でも「覇業への道 若獅子の覚醒」全国決勝大会が7月28日に開催される。今回の会場は「大田区産業プラザPiO」。全国大会の決勝は「三国志大戦」が好きなプレイヤーなら必ず楽しめること請け合い。行ける人は足を運んで見ることをオススメする。詳しくはセガのHP<http://am.sega.jp/utop/news/hagyo_4/index.html>をご覧ください。

再加熱する戦争ライフの最新情報を見逃すな！

NESYS
TAITO TypeX+
TXSURROUND

HALF-LIFE 2 SURVIVOR
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS（1人称シューティングゲーム）
■操作方法：2レバー＋2ペダル
■発 売 日：2006年6月（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX＋（プラス）

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

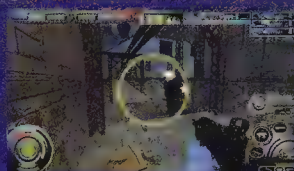
昨年6月の稼働開始以来、根強い人気を誇るFPS（一人称シューティングゲーム）『ハーフライフ2サバイバー』。先日、タイトーの新型筐体「VEWLIX」を使用したバージョンがリリースされ、再び脚光を浴びている本作の、最新情報を一挙にお届けしよう！ Text:黒鉄タカスエ

VEWLIX筐体を使用したSDバージョンで対戦人口が大幅増加！

「VEWLIX」筐体バージョン登場により、普及台数が大幅に増加した本作。操作性や画面のクオリティは、従来の物とほとんど変わり無いので、これまで以上に気軽にプレイできるようになったぞ。

なぜなにアーケード「ハーフライフ2サバイバー」とは？

最新ジョブ＆武器データ変更点リスト

ネットワークを介してこまめにバランス調整されているのも、本作の大きな特徴。ここでは、現時点でのジョブと武器の最新データを公開している。しっかりと暗記して、どんな相手にも対応できるようにしておくことが勝利への近道だ。

ジョブや武器データの把握は、FPSをプレイする上では必須だぞ。

ジョブデータ

	レンジャー	ソルジャー	スナイパー	エンジニア
移動スピード	1.06	0.93	1.03	1.00
旋回スピード	1.10	0.80	0.90	1.00
ジャンプ力	1.40	1.00	1.25	1.10
スーツ耐久力	1.00	1.30	0.80	1.04

※落下ダメージ：落下時の高さによって変化するように変更された

武器データ

武器	威力（HS時）	敵レーダー反応	備考
バール	30	×	ジャンプなどによりダメージが増加。レンジャー1.15倍、ソルジャー1.6倍、エンジニア1.2倍にダメージアップ。
スタンスティックα（チャージ無し）	40	×	ジャンプなどにより、レンジャー1.15倍、ソルジャー1.6倍、エンジニア1.2倍にダメージアップ。
スタンスティックα（チャージMAX）	55	×	約0.5秒でチャージMAX。スーツエネルギー30消費。
サブマシンガン	4（12）	○	弾薬棚で補給可能。
サブマシンガン（グレネード）	60	○	着弾点からの距離が遠いほどダメージ軽減。スーツへのダメージが高い。
パルスライフル	5（15）	○	弾薬棚で補給可能。
パルスライフル（パルスランチャー）	35	○	壁などに反射させることで、複数回ヒットすることもある。
スモークグレネード	−	×	自チームのプレイヤーは相手チームよりも視界がいい。持続時間30秒。一定範囲内に四つ以上のスモークを焚くと、不発の可能性アリ。
グレネード	90	×	爆破地点からの距離が遠いほどダメージ軽減。スーツへのダメージが高い。
スナイパーライフル	60（180）	○	ズーム中はレーザーサイトが出る。レーザーサイトは障害物に遮断される距離まで延びる。
ロケットランチャー	75＋α（225＋α）	○	着弾点からの距離が遠いほどダメージ軽減。爆破はスーツへのダメージが高い。αの値は直撃時に発射から着弾までの距離が近いほど高くなる。
グラビティーガン	最大60	○（発射時）	発射したものの重さや鋭さによってダメージが変化。
ショットガン	6（18）	○	1回につき6発の散弾が発射される。全弾通常ヒットで36ダメージ。
スラム（設置時）	90	×	爆破地点からの距離が遠いほどダメージ軽減。スーツへのダメージが高い。
スラム（投げ時）	80	×	爆破地点からの距離が遠いほどダメージ軽減。スーツへのダメージが高い。
ファイヤーグレネード	14×α	×	αの値は炎の中央に近いほど増加。持続時間は30秒。
ペイントガン	1（3）	○	1回につき3発の散弾が発射される。全弾通常ヒットで3ダメージ。ペイントは25秒間持続する。
シェークトラップ	−	×	左レバーを連続入力することで脱出可能。ジョブごとに回数は異なる。入力が無い場合、15秒で消滅。設置中のシェークトラップを敵プレイヤーがジャンプで飛び越すことで、解除することが可能。レンジャー：12往復／ソルジャー：18往復／スナイパー：15往復／エンジニア：17往復
357マグナム	55（165）	○	
強化ピストル	6（18）	×	スーツの有無を問わず、確実に6ダメージを与える。
プロビジョナルシールド	−	×	耐久力100。チャージMAX時はスーツエネルギーを10消費し、耐久力を250に強化。持続時間60秒。ただし、一定範囲内に設置した4枚目以降のシールドは、持続時間が短くなる。
ボーガン	33（99）	×	スーツの有無を問わず、確実に33ダメージを与える。
スパークジェネレーター（吸収時）	スーツ50	×	スーツエネルギーを最大50吸収。
スパークジェネレーター（爆発時）	5	×	爆破地点からの距離が遠いほどダメージ軽減。スーツへのダメージが高い。

ダークフォートレス

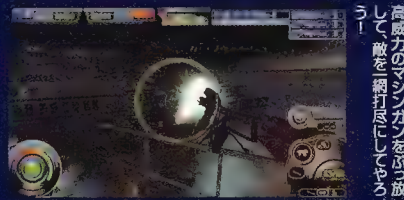
Ver. 1.2

城壁に囲まれ厳重な警備を感じさせる、夜のコンバイン要塞で戦うステージ。広場の固定砲台と、建物の屋根・地下道をどう移動するかが勝負のカギを握る。

オススメジョブ
●レンジャー
●スナイパー

POINT 01
固定砲台を使いこなせ！

広場の監視灯台にはしごを伝って登ると、灯台の上に設置された「固定砲台」を使うことができる。ストーリーモードで使える物と同じで、弾はぶれやすいが威力が高く、残弾数は無限なので、ポイントをリードしたときに守りに入るならばぜひ使いたいところだ。

レッド・ブルーチームともに、スタート地点から灯台への最短ルートを把握しておくことが、序盤戦を有利に進めるコツだ。

高威力のマシンガンをぶっ放して、敵を一網打尽にしてやろう！

砲台使用中は灯台のランプが点灯するため、こまめにチェックしてだれかが使っていないか確認しよう。

POINT 02
固定砲台を奪われたときは？

こちらがリードしているときに砲台に陣取られた場合は、無理に倒そうとせずに、地下道や建物の裏など砲台の視角に入って待っているのがオススメ。相手は砲台に人数を割いているため、常に数的優位を保った状態で戦える。反対に相手にリードを奪われている際は、地下道の途中や屋根の上から、スナイパーライフルやロケットランチャーで狙撃してやろう。その際、だれかが砲台のおとりになる必要があるだろう。

砲台攻撃の届かない建物の裏などで戦っていれば、全く気にする必要は無いのだ。

地下道の、天井が空いている部分から砲台を狙撃することができるので、場所を覚えておこう。

POINT 03
屋根へのルートを把握

メインの戦場としても、移動ルートとしても重宝する屋根の上だが、登るためのルートは限られている。屋根を占拠したときは、上り口をしっかりと確認しておこう。

また、レッドチーム側のボックスを足場に塀を伝って屋根に上ることも可能だ。ただし、レンジャーやスナイパーなどのジャンプ力の高いジョブでなければ登れないので、このルートを使用する場合は注意しなければならないぞ。

ブルーチーム側はスタート地点近くのはしごから、すぐに屋根の上へと登ることができる。

レッドチームは、ボックスをうまく利用して、塀を伝って屋根へ登るのが最短ルートだ。

忘却の街

Ver. 1.2

高低差の激しい建物が立ち並ぶ、夜の街で戦うステージ。複数の建物が複雑につながり合っており、上下左右さまざまな方向からの攻撃が飛び交うぞ。

オススメジョブ
●エンジニア
●ソルジャー

POINT 01

モンスターに気を付けろ

フィールド上の木箱などのオブジェクトを破壊すると、中から「ファイヤーポイズンヘッドクラブ」が出現。攻撃をくらうと猛毒状態になり一気にヘルスが10になってしまうのだ！　猛毒で減った分は徐々に回復するが、猛毒をくらったときに敵に発見されると危険。また、倒すか一定時間経過すると爆発し、周囲にダメージを与える点にも気を付けよう。さらに、「ファイヤーポイズン～」を2匹撃破するごとに「ファイヤーファストゾンビ」が出現。高速で移動し、ひっかきで襲いかかる。

近くに出られると厄介な上記モンスターだが、エンジニアのグラビティーガンなどで、木箱ごと敵の居る所に投げ付けてやるなどすれば、強力な攻撃手段として活用することができるぞ。

索敵中など一人で移動しているときは、基本的には無理に木箱などは破壊しない方が無難だろう。

敵が近くに居るときにモンスターを出現させれば、強力な攻撃手段として活用できるぞ。

POINT 02

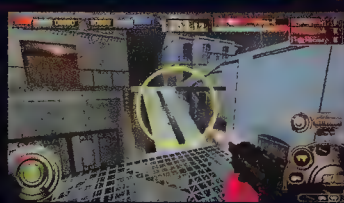
オブジェクトを有効活用

建物の中には、ロッカーや長机などのオブジェクトが多数存在している。狭い通路での戦闘が多くなるステージなだけに、これらのオブジェクトを活用した攻撃、防御が大きなプラスになることは間違い無いぞ。エンジニアで参戦するときには、各オブジェクトの位置をしっかりと把握しておくこと！

オブジェクトを武器に防具に有効活用！　エンジニアの真価が120%発揮できるステージといえるだろう。

POINT 03

破壊できる通路に注意

建物同士をつないでいる木の板は、攻撃で破壊することができる。移動ルートがどんどん少なくなってしまうため、むやみやたらと破壊してしまうのは考えものだが、守りに入るときや敵を追い詰めるときに、よく考えて破壊していけば、有利な状況を作ることができる。マップのつながりをきちんと把握しておこう。

自分で破壊したことを覚えておかなければ、移動する際に混乱してしまう。慎重に考えて、壊すか壊さないかを決めよう。

グリットレイク

Rev. 1.2

砂嵐で視界が悪く、広々とした水の無い湖で戦うステージ。マップ上には回復アイテムや弾薬が手に入る木箱があり、これらの入手がカギを握っているぞ。

オススメジョブ
●ソルジャー
●エンジニア

POINT 01

回復アイテムを役立てよう

マップ上には、いくつかのアイテム木箱が存在している。破壊すると、回復アイテムや弾薬が出現するので、戦闘に役立てることができるのだ。特に、普段は回復させられないパルスランチャーや SMG グレネードの残弾数を回復できるので、ソルジャーの攻撃力が最大限に発揮できるステージといえる。アイテム木箱の位置はすべてしっかりと暗記しておこう。

また、アイテム木箱意外にいくつかの"スイカ"が落ちている。これを破壊するとスーツエネルギーが出現するので、こちらも覚えておいて回復に役立てよう。

アイテム木箱の位置をしっかりと把握すること!

さりげなくスイカも落ちているので、見つけておいて回復に役立てよう。

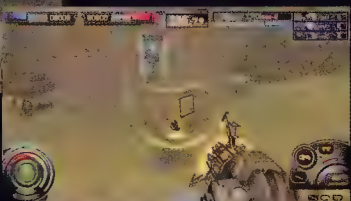
POINT 02

エンジニアはサポート役

Rev1.2 からは、アイテム木箱をグラビティーガンで運べるようになったため、エンジニアが仲間に居る場合は、率先してアイテム木箱を回収し、スタート地点付近まで持ってきてもらうといいぞ。

この、アイテム木箱を巡った攻防がグリットレイクでの最も重要なポイントとなることは間違い無い。繰り返しになるが、自分がどのジョブでもアイテム木箱の位置はきちんと覚えておくこと!

アイテム木箱をグラビティーガンで運び、スタート地点近くに置いておこう。

どの木箱に何が入っているかまで覚えておければ、このステージは極めたも同然だ。

POINT 03

視界の悪さをテクニックでカバーせよ

このステージは、砂嵐によって非常に視界が悪い。そのため、少しでも離れると、敵を見付けることができない。スナイパーライフルで狙っても、こちらから相手を見付けられない上、レーザーサイトは相手まで届いてしまうので、逆にピンチに陥りかねない。もしスナイパーで参戦したときは、速い移動スピードを活用して、ヒットアンドアウェイで戦い、敵に発見されない動きを心掛けよう。

名前が表示されているため、敵が居るのは分かるが、敵の姿そのものは全く見えない。

しかし、逆の立場ではレーザーサイトが丸見えで、相手の位置を簡単に見付けられるのだ。

発売から早3カ月。スコアを稼げば残機はどんどん増えるが、これに比例してランクも上昇する。安全に進むためには、いかにランクを抑えつつ稼ぐか……そのバランスが重要だ。今回は大きなヤマ場となるステージ3～4を攻略！
スコアトライアルにも気軽に参戦してみよう。

スコアトライアル！　受付開始！

前回も概要をお伝えした、『むちむちポーク！』公式スコアトライアルの詳細なスケジュールが決定！　約2カ月にわたってハイスコアを大募集！　上位入賞者はもちろんのこと、キリ番ゲッターなどにも豪華賞品が用意されているので、気軽にドシドシ参加してほしい。

詳細は72ページへ！

むちむちポーク！
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：元祖むっちり系シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2007年4月
■使用基板：－

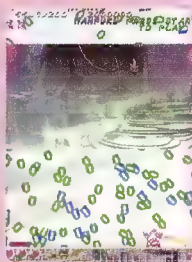
Text：C・LAN

やっぱりあった！シークレットフィーチャー

この『むちむちポーク！』は全5ステージ構成で、通常はクリアするとエンディングを迎えてゲームオーバーとなる。しかし、これまでのCAVEシューティングを鑑みれば、それだけで終わってしまうのは何となく物足りない!?　そんな予測を裏付けるように、隠し要素の情報が舞い込んできた。そのすべてをここで一挙に公開しよう！　中でも2周目への到達は非常に困難だが、コマンド入力で手軽にプレイできる。驚異の弾幕を一度は体験してみよう！

SECRET 1　MANPUKU MODE

すべての敵が撃ち返し弾を放つ高難度モード。ショットやラードアタックを適度に撃ちやめながら、切り返せるすき間をうまく作らないと瞬殺されてしまう。ザコ敵は接近して破壊すれば撃ち返し弾がこないので活用しよう。

切り返しが命！　一度コマンド入力が成功した後は、タイトル画面でレバーを上に倒すだけでプレイ可能。これはHARAHARAモードも同様だ。

ボス撃破後の最後ッ屁は、クリアデモが重なり敵弾が見にくい。画面端や隅に待機して、自機を狙って来る弾をしっかり誘導しよう。ボスを倒しても最後まで気を抜けないのだ。

出現条件　クレジット投入後、→、←、←、B、B、B、↓、←、↑、A、B、→、Cのコマンドを入れ、↑を入れながらスタート

SECRET 2　HARAHARA MODE

2周目と全く同じ難易度でプレイを開始できる。2周目の攻撃パターンは1周目と大きく異なっており、2周目の練習としても活用できる。本来の2周目とは違って、3面の1ナップ以外にスコアでも残機を増やせる。

1周目と同じ状態でスタートできるが、それでも相当な難度！　敵弾が速いだけでなく、攻撃方法そのものが変化している敵も多いのだ。また、一部の敵は撃ち返し弾を放ってくる。

1周目と比べると、特にボスの攻撃方法が大きく変わっている。1周目には無かった2周目専用の敵弾も！　2周クリアを狙う猛者は、このモードでパターンをある程度把握しておこう。

出現条件　クレジット投入後、A、B、→、→、C、C、←、B、←、A、A、↑、↓のコマンドを入れ、↓を入れながらスタート

SECRET 3　2周目

2周目へ行くための条件は、ノーミスクリア。これだけでも相当厳しい上に、2周目はスコアでのエクステンドが一切無し！　ちなみに、残機設定を"MULTIPLY"か"INVINCIBLE"にした場合は出現しない。また、だれかが2周目まで到達した場合、次回以降のプレイは1周目でも残機が増えなくなってしまう。一度電源を入れ直せば、この現象を回避できる。

残機はなるべく増やしたいが、エクステンドし過ぎるとランクが上がる。背反するこの二つの要素にどう折り合いを付けるかが課題。

出現条件　1周目をノーミスでクリアする

SECRET 4　1ナップアイテム

ステージ3の中ボス・キツツキを貫通弾で破壊すると、残骸から1ナップ(1UP)が出現する。これも見越して残機を調整しつつ、確実にゲットしよう。ラードゲージがたまり過ぎている場合は、AとBを交互に押してゲージを無くせばOK。なお、2周目でもステージ3の中ボスから1UPアイテムを出現させることができるが、その方法は1周目とは異なっている。

ドリルに注意して正面を維持しよう。撃破した直後、F-34メボソムシクイが飛来するので、ミサイルに当たらないよう注意。

出現条件　ステージ3の中ボスを貫通弾で破壊する

STAGE3 福多塚市営養豚場

敵の攻撃が急に激しさを増すステージ3。AH-99オオフクロウ（以下オオフクロウ）が大量に出現する前半の対処がポイントだ。

ステージ3では、ミサイルを連射するF-34メソボムシクイ（以下ムシクイ）とオオフクロウが強敵。ムシクイは停滞後に自機に突っ込んで来る性質があるので、あまりため過ぎないようにしよう。オオフクロウは正面近くを維持することが重要。出現位置を覚えて、左右の砲塔を早めに破壊しよう。

ランク落としのススメ

ランクの上がる要因はさまざまだが、中でも大きいのが残機数。あまり残機をため過ぎると、ミスをしまくってもランクが高くなりやすい（落ちにくい）。基本的には、残機表示が3機以内を維持するのがオススメだ。残機1機につき、2発使えるボムも有効活用しよう。ミスの前になるべく使い切っておきたい。

残機が4機を超えたら危険信号。断続的なミスが望ましい。

POINT A 開幕～メソボムシクイ地帯

開幕は左から来るF-10アカショウビン（以下アカショウビン）にラードアタック。ゲージが少ない場合は、右上から来る2群の戦車を先にショットで破壊し、ブートンを少しずつ回収しながら放つ。ムシクイは2～3機を巻き込むようにラードアタックで破壊しよう。

アカショウビンに備えて、戦車を破壊してブートンを出しておく。

ムシクイを7～8機破壊後、右に寄ってオオフクロウを迎え撃つ。

POINT B オオフクロウ地帯

オオフクロウは角度の付いた弾を撃たせないように、出現位置を覚えて迅速に破壊しよう。真正面に入り、上下の動きで左右からの弾を避けると対処しやすい。ショットで砲塔を破壊したら、ラードアタックで仕留めるといい。また、大型砲台のポーク・チョップは、接近すれば弾封じできることも覚えておこう（地上敵のほとんどが弾封じ可能）。ザ・養豚用多目的タンク（以下タンク）は、ムシクイやアカショウビンでゲージを使い切ってしまわないように気をつけよう。

ボスまでゲージを温存する必要は無い。オオフクロウで使い切っていい。

POINT C メソボムシクイ地帯

中ボスを撃破後、一定の区間はムシクイとAH-10メジロ（以下メジロ）が出現し続ける。ここもムシクイ1機から回収したブートンのラードアタックで、次の2、3機のムシクイをキントンに変換していこう。中央に木が見えたらB-3モモイロペリカン（以下ペリカン）の合図。

中ボス戦でもスクロールは継続。早く倒すほど多くの敵を撃てる。

森が見えたらショットで敵を破壊し、ラードゲージをためておこう。

POINT D モモイロペリカン～ボス前

ペリカンは左右の翼から5ウェイと、4門の機雷を発射する。耐久力はあまり無いので、出現ポイントを抑えて正面から撃ち込み、ラードアタックで撃破しよう。先手を取って撃ち込めば、1回目の5ウェイとほぼ同時に破壊可能だ。難所は左右に2機のペリカンが同時に来る終盤の2カ所。1回目は右、2回目は左が若干早いので、1機を即座に破壊しよう。あらかじめラードゲージを大量に確保しておけば、ラードアタックを中央で放つことで2体を同時に巻き込める。

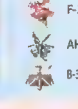
機雷の砲塔4基は破壊できる。片側の翼正面に陣取れば安全だ。

中ボス 福多塚基地特殊車両 キツツキ

本体：1000／車輪（×4）：1000

不規則に動き回りながら、ドリル伸ばしと放射状回転弾をランダムで仕掛けてくる。これに常時放たれる左右砲塔からの緑弾が加わる。基本は正面に陣取って貫通弾で撃ち込めばいい。ドリルが来たら左右に少しずれてかわそう。問題は回転弾。撃つ位置が一定しておらず、位置によってはかわしにくい。回転弾が来たら貫通弾を撃ちやめよう。低速状態を解除するだけで格段に弾避けが楽になる。なお、この中ボスは地上敵だが砲身は触れるとミスになるので注意。

戦闘時間を減らすため、開幕はショットか、ゲージが残っていればラードアタックで少し撃ち込もう。

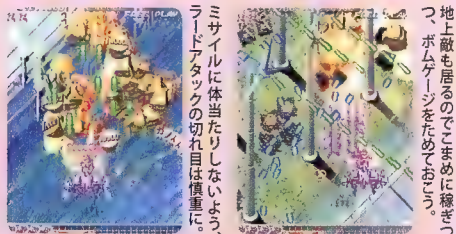
放射状の回転弾が来たら低速状態を解除。端に追い詰められないように、空間のある方へ避ける。

敵データ			
	ザ・養豚用多目的タンク		1000
	ポーク・チョップ		0
	AH-99オオフクロウ		3000
	B-3モモイロペリカン	本体	1000
		砲（×8）	500
	[illegible]ヤマゲラ	本体	1000
		キャタピラ×2	500
		機関砲	500

STAGE4 福多塚神豚開発研究所

これまでのステージに比べると、圧倒的な物量が特徴。中ボスが2体おり、ボスは強敵。ボムを計画的に消化しながら進めよう。

このステージ辺りから、ランクの状態が難易度に如実に反映されるようになる。難し過ぎると感じるならここまでの過程を再考してみよう。機動戦車ツキノワ（以下ツキノワ）やF-55グンカンチョウ（以下グンカンチョウ）など、放置すると危険な敵も多い。マップを参考に、出現ポイントを頭に入れておこう。

POINT A 開幕〜エコ助地帯

E-8ハヤブサ（以下ハヤブサ）は横に動きながらラードアタック。一群を倒したらそのまま貫通弾を少し撃ち、そのブートンで次につなぐ。発電用風車エコ助（以下エコ助）はB→Aでキントンをどんどん回収しよう。

ミサイルに体当たりしないよう、ラードアタックの切れ目は慎重に。

地上敵も居るのでこまめに稼ぎつつ、ボムゲージをためておこう。

POINT B ツキノワ×2〜ハヤブサ

機動装甲車ツキノワ（以下ツキノワ）は、逃がすと画面外からもしつこく弾を撃ってくる。砲台を破壊すれば攻撃方向は真下のみになるので、1機の完全破壊よりも、2機の砲台破壊を優先。ハヤブサに続いて、機関砲戦車ヤマクジラが出現。左の建物から来る戦車に7ウェイ砲塔が付いているので、出現即破壊しよう。右に居ると機関砲戦車ヤマクジラの機銃が邪魔で、戦車を撃ちに行くのが遅れてしまいやすい。

あらかじめ左で待機しておけば、7ウェイ戦車に先手を取れる。

POINT C イワツバメ〜中型機&中型戦車

F-6イワツバメ（以下イワツバメ）をキントン変換する場合は、できるだけ画面内にためて使う。あまり効率はよくないので、この先に備えて温存してもいい。イワツバメ地帯を抜けると、ツキノワ＋回転式機関砲戦車グリプトドンが並ぶ。先述のツキノワ×2と同様砲塔を優先して破壊。AH-95ライチョウは砲台を破壊すると9ウェイを撃つので、放置せずにきっちり破壊しよう。F-22ドードー（以下ドードー）は正面で待ち構えて撃ち込めば、高速回転弾を撃たれる前に倒せる。大型戦車スミドロン（以下スミドロン）は切り返すすき間を作り、無人戦闘機ハチドリを巻き込みながらラードアタックで破壊。最後に両サイドからツキノワが2機。下まで来るので押されないよう注意。

POINT D グンカンチョウ地帯〜ボス前

F-55グンカンチョウ（以下グンカンチョウ）は高速で次々に突っ込んでくる。1機から回収したブートンで2〜3機をキントン変換していこう。ここを抜けると地上敵のラッシュが続く。戦車は3ウェイの針弾を撃って来る。戦車地帯終盤に並ぶ豚人のさなぎ（以下さなぎ）も破壊すると3ウェイを撃ち返す。基本は小さな動きでかわせるが、弾速が速い。追い込まれそうならボムを使用するのが無難。

ラストはドードーが2機。左を即座に破壊し、すぐ右に切り返そう。

中ボス1 カノンローダー M9

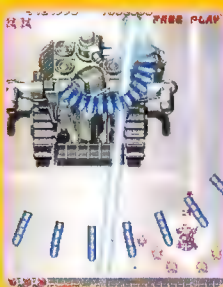
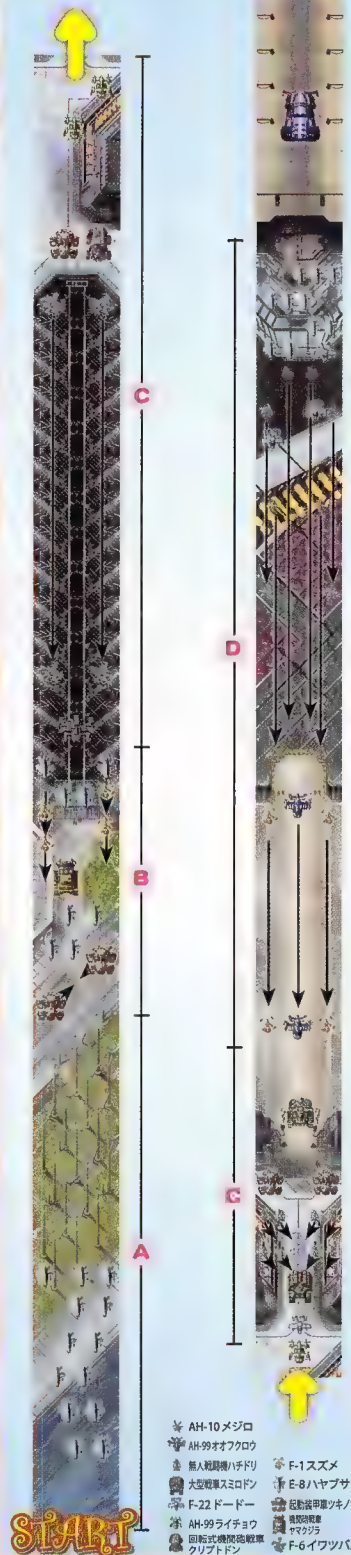
本体：10000／上部砲台：2000／上部ミニ砲台（×2）／2000／狙撃アーム（×2）／2000

上部砲台を破壊するまでは、自機を狙う本体からの大型丸弾と、上部砲台の掃射を同時に誘導しなくてはならない。上部砲台の向きを観察し、大きく回り込むように動いてかわす。ボスが高い位置に居る場合は下で耐えてもOK。なお、上部ミニ砲台と狙撃アームを破壊すれば、上部砲台に重なることで破壊するまで安全地帯になる。上部砲台を破壊後は、中央部から3発一組の緑弾をばらまいてくる。大型丸弾に直撃しないように下で大きく動いてかわそう。

上部砲台からの細弾掃射は間に入ってかわせるものの、ランクによっては狭く非常に危険。なるべく外側を大きく避けよう。

中ボス2 グレートアーム護くん

本体：100000／背部中央砲塔：3000／頭部（×2）：3000／グレートアーム砲（×2）：5000

主砲からの15ウェイを避けながら、まず、左右のグレートアームを狙う。グレートアームは真下か、またはやや広角に機銃を乱射する。後者が来ると行動範囲を制限されてやっかい。片側だけでいいので早めに破壊しよう。背部中央砲塔は緑弾（下）かレーザー砲（上）がランダムで来る。いずれも自機に向けて放たれるので、少しずつ自機を動かしながら弾を流せばOK。ただし、レーザー砲は遠い位置から照射されるため、前兆をよく判断して早めに回避しよう。

近傍の弾に気を取られるとレーザー砲に撃ち抜かれやすい。背部中央砲塔（上）が開いてアームが伸びてきたら、回避の準備を。

BOSS

D

C

B

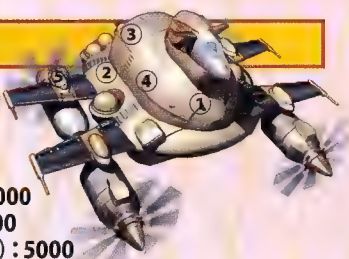
A

START

	F-10アカショウビン		大型戦車スミロドン			F-22ドードー		F-6イワツバメ		F-34メボソムシクイ		F-55グンカンチョウ
	100		本体 1000	キャタピラ×2 500		10000		200		500		1000

STAGE 3 BOSS

シュウパウロウ

①本体：（第一形態）100000
／（第二形態）：100000
②本体内蔵ミサイル砲（×2）：5000
③本体内蔵アーム砲（×2）：5000
④本体内蔵ガドリング砲台（×2）：5000
⑤翼部砲台（×4）：5000

第一形態で危険な攻撃は全方位に緑弾をばらまく④。ガドリング砲台の正面を維持できない場合は、ゲージの確保を兼ねてボムを使うといいだろう。水色弾を撃つ正面および左右の丸砲台（破壊不能）は、パーツの破壊数に比例して攻撃が激しくなる。5ウェイを放つ③と、ミサイルを真下に撃つ②は耐久力が低いが、②～④をすべて破壊すると水色弾がほぼ連射状態になってしまう。安全性を取るなら④以外のパーツはなるべく残そう。第二形態は中央に撃ち込むことを意識。⑤を破壊後のワインダー時に中央へ入り、ラードアタックで倒す。

②と③は貫通弾を使えばすぐに破壊できる。しかし、常時放たれる水色弾が厳しくなるので、残したまま本体に撃ち込もう。

第二形態で主砲が放つ緑の回転弾は、現在のランクを推測しやすい。ランクが高過ぎなければ、このくらいの広さがある。

第一形態

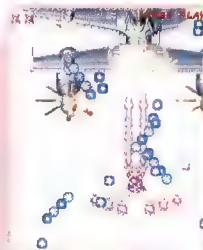
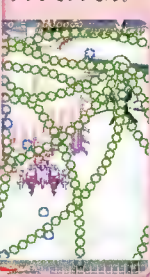
前部および左右の砲台から自機を狙った水色弾を撃つほか、一定周期で中央から大型丸弾を連射する。これらに加えてランダムで④が来る。③はショートレーザー状の連なった5ウェイで、②とのランダム攻撃。②は、真下に向かってミサイルを乱射してくる。

破壊可能パーツは六つ。すべて破壊すると水色弾はこのように。大きな動きで弾の切れ目を作ろう。

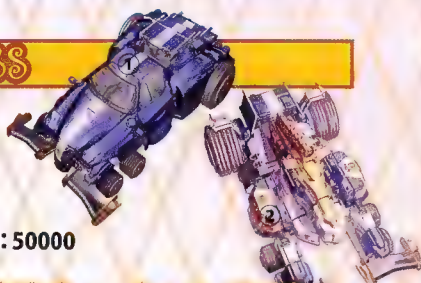
主砲から来る大型丸弾は弾速が比較的速い。弾避けに集中していると見落としやすいので気を付けよう。

第二形態

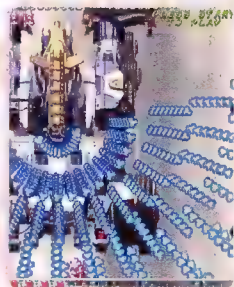
中央の砲台から高速回転弾→⑤、が繰り返される。⑤は左右各2門の砲台から自機狙い弾を撃つ。このときボスは停止しているので、ボス近傍から少しずつ下がってかわすといい。破壊した砲台はワインダー砲台に変化。事前に本体に意識して撃ち込んでおきたい。

画面端なら逆側のワインダーを消せる。片側のみ破壊しているときは有効。ラードアタックでシメよう。

⑤はボスの動きが止まるので一気に撃ち込めるチャンス！　敵弾は最小限の動きでかわしていこう。

STAGE 4 BOSS

バサシ・シオ

①本体：（第一形態）100000
／（第二形態）：10000
／（第三形態）：100000
②側部ガトリング砲台（×2）：50000
③後部砲台（×2）：50000

バサシ・ショウユ

第一形態は後輪からの弾に加え、③から自機を狙った多重の広角弾を放つ。外周を大きく回れば避けられるが、ボスが上端に居るときや、移動中に一瞬でもためらうと弾に当たる。タイミングを見て一気に動くことが大事。これが終わると前輪が開いて③から三連ガトリング砲を真下に連射する。中央に入れないときは左右端で対処しよう。第二形態のランダム砲台×2は、画面下部をフルに使って大きくかわそう。この形態は撃ち込みにくいので、ボムでカタを付けてもいい。第三形態は最上段で頭部に重なり、後輪の水色弾を左右に避ける。

③はサイドから重なりに行くことも可能だが、ボスが上に方に居るとガトリング砲の餌食に。左右で耐える方が安全だ。

第二形態の15ウェイは少しずつ動けば当たらない。第三形態も15ウェイだが自機をずらして射出され、全弾攻撃方向は固定だ。

第一形態

第一形態のバサシ・シオの攻撃は、後輪弾＋②→③の繰り返し。後輪弾と②はいずれも自機狙いで、動いていれば当たらない。後輪弾のみになったら、半円を描くように外周を回ってから中央に重なりつつ下がろう。下がるときに本体に撃ち込める。

③が来たとき中央に居られるように、回るタイミングを調整しよう。

第二形態

第二形態以降はバサシ・ショウユに変形。第二形態はランダム砲台×2→前輪から15ウェイの繰り返しになる。ランダム砲台はツイン砲か緑弾。ツイン砲は弾速が速く、緑弾は遅いが量が多い。15ウェイは間が狭いが自機狙いなので微調整でかわせる。

ランダム攻撃時に形態破壊すると、爆発中も攻撃が止まないので注意。

第三形態

第三形態は主砲からの高速3ウェイ連射＋後輪弾→多重15ウェイの繰り返し。3ウェイは弾が細長く、正確には中央のみ2発発射されているため中で避けるのは困難。多重15ウェイは射出方向が一定なので、初弾をかわせればその位置で最後まで当たらない。

思い切って砲塔に重なってしまおう。間に合わなかったらボムを。

職人のさなぎ	発電用風車エコ助
300	1000

敵か？味方か？隠しキャラクター「オディール&ドクロッド」出現！

隠しキャラのオディール&ドクロッド（以下：オディール）を徹底攻略。ほか、キャラごとの前ステップ性能差など、対戦で役立つシステムを中心に解説する。最後には、定番のキャラ攻略もあるので、チェックしてほしい。

BattleFantasia™
バトルファンタジア

BattleFantasia

■メーカー	アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル	剣と魔法の対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン
■発売日	稼働中（2007年4月）
■使用基板	TAITO Type X²

ドクロッド
オディール

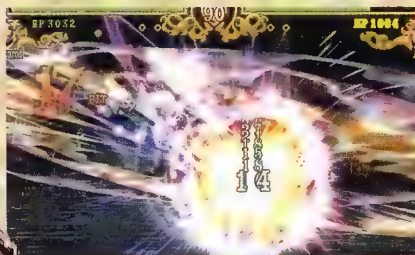
オディール&ドクロッド ストーリー

オディールはドクロッドにより作られた魔人形で自我を持たない。ドクロッドはオディールが持つ闇の杓杖。元は偉大な魔法使いだったが、闇の甘い言葉に耳を貸し、人間を捨て闇の眷属となる。前時代で黒き前兆の地位まで登りつめたが、4英雄に敗退し、罰として杖の姿に変えられてしまう。
体を失ってしまったため、オディールを生み出し、彼女を操り手柄を上げ、もう一度返り咲くチャンスを狙っている。

技解説

アントルラセは弾速の非常に遅い飛び道具。スキがやや大きいので、起き攻めや超遠距離時に使おう。アラベスクはドクロッドをクルクル回しながら攻撃する打撃技。Aは発生が早くスキが少ない。一方、Cはヒット時に相手が吹っ飛ぶため、追撃もしくはダウンを奪える。カブリオールは、小さく跳びはねつつカマを振り下ろす中段攻撃。反撃されやすいので、使用頻度は控えめに。プティピルエットは、体をキリモミさせて足から突進する空中回転攻撃。Bは緩やかな軌道で、Dは急角度で突進する。Dプティピルエットがヒットした時は、地上連続技につなげやすい。なお、バックジャンプからは出せないことを心得ておこう。また見た目に反して、中段攻撃の属性も持っていので注意。

超必殺技のディベルティスマンはオリビアの持つケンティフォリアと同系統の技で地上連続技用。一方、グランピルエットは、空中から斜め下に突進しロックする技で追撃用だ。浮かせた相手に狙ってみるといいだろう。

グランピルエットはロック系の技。高い位置で当てるほど、ヒット数が多くなる。

カブリオールはこんな感じの中段攻撃。ヒット時はプリティピルエットに派生可能だ。

二つの特徴を活かす!

一つ目はステップ。通常のキャラと違い、一瞬消えてから前方に出現する特殊な仕様。相手をすり抜け背後に回ることが可能で、途中をジャンプでキャンセルできるぞ。もう一つ、前述したプティピルエットは空中で急に軌道を変えられる奇襲技。ジャンプDをキャンセルして出すことが可能だ。

プティピルエットはガードされるとほぼ投げで反撃される。リスク&リターンの大きい技。

	技名	コマンド	備考
特殊		→+B	中段攻撃
		ジャンプD	プティピルエットに派生可能
		通常攻撃	硬直中にジャンプキャンセル可能 ※ただしハイジャンプキャンセルになる
必殺技	アントルラセ	↓↘→+A or C	1ヒット目のみ超必殺技キャンセル可能
	アラベスク	↓↙←+A or C	A:1ヒット目のみ超必殺キャンセル可能 C:最後のヒット後ジャンプキャンセル可能(画面端なら超必殺技につながる)
	カブリオール	↓↙←+B or D	ヒット後プティピルエットに派生可能
	プティピルエット	空中で↓+B or D	バックジャンプ中は発動不可能
超必殺	ディベルティスマン	↓↙←↓↙←+A or C	
	グランピルエット	空中で↓↘→↓↘→+B or D	
ヒートアップ	アントルラセ		2ヒットに変化
	アラベスク		6ヒットに変化
	カブリオール		相手がガードしていても裏に回るようになる
	プティピルエット		ヒット後ジャンプキャンセル可能

アタックセット		
しゃがみA>立ちA	立ちB>しゃがみB	しゃがみB>立ちC
しゃがみA>しゃがみB	しゃがみB>しゃがみA	しゃがみB>立ちB
しゃがみA>→B	しゃがみB>立ちB	しゃがみB>立ちC

基本戦法

けん制は、Aアラベスクが万能。先端を当てるように出せば反撃をほぼを受けず、多段技なのでガチに強い。これを中心にしつつ、跳び込みを警戒するなら立ちDを早めに、対地上戦ではリーチのあるしゃがみDを交ぜていこう。しゃがみDはヒット確認しつつ連続技2を狙えるので、まとまったダメージを与えられるぞ。

けん制が機能してきたら攻め込む番。ジャンプBは空対空のけん制を兼ねた跳び込みに、ジャンプCは斜め下方向に長くたたきつけ効果がある。垂直ジャンプから先端を当てるように出してもいい。急角度のDプティピルエットで攻め込むなら、敵の足元に当たるか、届かないくらいの距離で出す。一部のキャラなら、ガードされても投げ間合い外となり反撃を受け無いので、相手を選んで使いこなしていこう。

近距離戦になったら【しゃがみB→立ちC】のアタックセットが基本で、これをヒット確認して連続技1を狙っていく。ガードで固まる相手には、ステップからの投げか、ステップ→背後からDプティピルエットで崩せる。後者はジャンプのタイミング次第で、正面から攻撃できるのでガードを左右に揺さぶれるぞ。

しゃがみDは差し込む技として最適。連続技2は少し難しいので、要練習だ。

Aアラベスクはスキが少ない。先端を当てるように出して、けん制技として使っていく。

ヒートアップの性能

ヒートアップ発動時は、各種必殺技が多段攻撃になり、2段ジャンプも可能となる。2ヒットになったアントルラセを、単純に遠距離から出すだけでも強力。その上、プティピルエットはガード時でもジャンプキャンセルが可能となる。Bプティピルエットを出しつつジャンプキャンセルすれば、簡単に攻めの起点を作れる。また、カブリオールはガードされてもプティピルエットに派生可。連続ヒットする上、ガードされた場合でもプティピルエット部分のガードが逆になるので崩しやすい。

連続技紹介

1:【しゃがみB→立ちC】C→Aアラベスク(1段目)キャンセルCディベルティスマン

2:しゃがみDジャンプキャンセル→グランピルエット

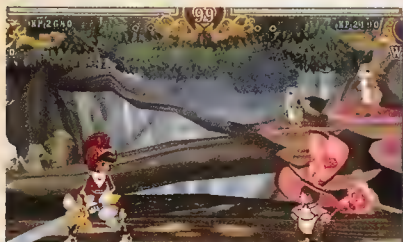
3、2段ガチドライブ→ジャンプD→(少し歩いて)立ちDジャンプキャンセル→グランピルエット

1は画面中央でパワーゲージがあるとき用。パワーゲージが無い場合はCアラベスクにしてダウンを奪うのもアリ。画面端ならCアラベスクから、ジャンプCやグランピルエットなどで空中追撃が届く。なお、ごく一部のキャラ相手には、画面中央でもグランピルエットがギリギリ届くが、非常に難度が高くなり安定しない。ちなみに、しゃがみBが先端ヒットだと、次の立ちCが届かない場合がある。まれに反撃されるので、その際はしゃがみB→Aアラベスクに変えられるとベターだ。

2はヒット確認できる連続技。グランピルエットは最低空で出すこと。入力は↓↘→↓↘→+BorDがオススメ。

3は上段ガチドライブからの連続技。グランピルエットはなるべく高めで当てると、ヒット数が多くなりダメージが大きくなる。

隠しカラーも解放せり

オディールのリリースと同時に、従来のキャラを含めた12人の隠しコスチュームが実装されることも判明。勇者モノあり、ファンシーあり、三毛猫あり、聖騎士団ソル？　ありとバラエティーも豊富だ。イメージがだいぶ変わるスタイリッシュカラーリングもあるので、ぜひとも選択してみよう。キャラ選択時にスタートボタンを押すだけで選べるぞ。

ヒーローらしさ全開のマルコは、何とチャーシューまでヒーローっぽく変化！　気になるアナタはすぐ確認せよ！

システムをより深く知ろう

BF道場システム指南

今回はシステムや超必殺技についての詳細を見ていこう。どのシステムにもキャラ差があるので戦術に影響が出るぞ。また超必殺技とガチの関係も要チェック！

状況によって使い分ける

受け身の詳細

受け身の効果と弱点を再確認。またキャラによる差を覚えよう。

一部の技は地面にたたき付けられる直前にガチボタンを押すと受け身が可能。受け身の受付時間はあまり長くはない（4フレーム）のでしっかり目押しをしよう。受け身に成功すると21フレームの打撃無敵時間があり、後退しつつ体勢を立て直せる。起き攻めを回避しやすいのでなるべく受け身は取ったほうがよい。なおドンバルブのみ全体モーションが31フレームと長くなっているので注意。また受け身には弱点があり、動作中は投げに対して無防備だ。画面端で取ると相手につけ込まれやすく、攻撃を受けた方向に対して受け身を取るため通り過ぎるような攻撃へ受け身を取ると、相手へ接近してしまうので注意。前号で載せたアシュレーの受け身攻めなどがその最たる例になる。

受け身の受付時間は短いが、画面端以外なら基本的にすべて取ろう。

近距離

- ワトソン
- ウルス、マルコ
- セドリック、フリード、デスブリンガー
- アシュレー、こより、ドンバルブ
- オリヴィア、オディール&ドクロッド
- フェイス

遠距離

スキに反応できるか？

投げ失敗に注目

投げ失敗モーションも意外とスキがある。技を差し込んで反撃できるか？

投げ失敗時の全体モーションは右の通り。数値を見ると一部のキャラの数字が他と違うことが分かる。こより、フリードは投げ失敗モーションが小さく、ウルスはこよりの約2倍のモーションになっている。投げ失敗モーションを見てから反撃を入れる。ゆえに数値を載せたが、基本的にはある程度相手の投げを読んだ上でないと反撃は難しいようだ。ガチの全体モーションが36フレームなので、これと比べると難易度が高いことが分かるはず。またこより、フリードに対しては反撃がかなり難しい。投げの空振りを見せて反撃を誘いつつガチを狙う、といった戦法も取れるので、ガチと投げの失敗モーションの見極めが肝心になる。なおやられ判定は胴体部分が突出しやすい。

投げ失敗へ反撃を入れるには相手の投げを誘うのが基本だ。

投げ失敗モーション

キャラ名	全体モーション	備考
ウルス	41	
マルコ	31	やられ判定前に出る
オリビア	31	
アシュレイ	31	
セドリック	31	
こより	21	やられ判定かなり前に出る
フェイス	31	やられ判定前に出る
ドンバルブ	31	
フリード	25	
ワトソン	31	
デスブリンガー	31	
オディール	30	

性能をチェック！

前ステップの詳細

前ステップの性能を見つつ置いとき打撃のヒット率も考えてみよう。

前ステップはキャラごとに性能が違い、ステップ投げや打撃にかかわってくるので右掲はかなり重要なデータ。まずは前ステップの仕組みを覚えよう。

前ステップは動作終了前から打撃や投げ、ガチを出すことができる。逆に言えば打撃や投げは出せてもガードができない時間があるということ。またこのときに出せる打撃、投げ、ガチは投げのみ先行入力を受け付けている。先行入力可能時間は長いので前ステップ投げは最速で出すのは容易だ。いっぽう打撃は完全な目押しで、必殺技はコマンド部分の先行入力は可能だがボタンは目押しになる。前ステップ投げと比べると最速で出すのは難しい上に投げよりも発生の早い打撃は皆無。つまりステップ投げに大きく劣る行動になるわけだ。またステップの全体モーション中はいつでもジャンプに移行でき、移動距離も長くなるぞ。

キャラごとに見ていくと行動可能になるまでが10フレームのキャラに対しては前ステップ投げを警戒するとよく、全体モーションの長いキャラに対しては置いとき打撃で迎撃しやすいぞ。

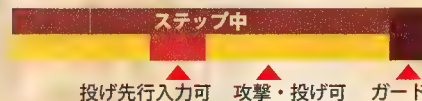
前ステップ投げは先行入力が利くので毎回最速で出すことができる。

前ステップの詳細

キャラ名	ダッシュから攻撃可能までの時間	ダッシュの全体モーション
ウルス	10	15
マルコ	10	15
オリビア	11	16
アシュレイ	11	13
セドリック	10	15
こより	10	18
フェイス	13	15
ドンバルブ	無し	無し
フリード	13	18
ワトソン	10	16
デスブリンガー	12	15
オディール	20	22

・ステップの仕組み

ステップ中

投げ先行入力可　攻撃・投げ可　ガード可

ガチを狙ってみよう
超必殺技の詳細

各キャラの打撃系超必殺技を徹底解剖。これを参考にガチを狙おう。

無敵の種類に注意

下の表は打撃系超必殺技の暗転後の攻撃発生と無敵時間、ガチを狙う際の段数や注意点をまとめたもの。無敵の性質は三つあり、打撃に無敵だが投げをくらうもの、投げに無敵で打撃はくらうもの、完全に無敵なものに分かれる。また攻撃発生まで無敵がある技は相打ちになる可能性があるので注意だ。なおコマンド入力直後に画面は暗転する。

暗転後の無敵時間の有無はかなり重要。つぶされない技を出そう。

ガチを狙う場合の注意

超必殺技に対してガチを狙う場合、画面暗転中の両者停止時間にガチボタンを押してしまうと、暗転後の一定時間はガチができない特徴がある。つまり自分が動き出す前にボタンを押してしまうとガチができずにくらってしまうのだ。両者停止が途切れるタイミングで目押しをする必要があるぞ。

このため暗転後の攻撃発生が早い技ほどガチを狙うのが難しくなる。特にズームの関係で両者停止時間の終了を把握しづらい技は注意しよう。荒野のバズーカへのガチはかなり難しいぞ。

次に初段へガチを成功させた後の連続ガチについて見てみよう。ガチの受付時間は11フレームあるので、次の打撃が11フレーム以内に来る多段技はガチボタン連打で取ることが可能。多くの技が初段にガチを成功させればボタン連打で取ることとができる。後は段数を見て最後の段をガチドライブにすればいい。ガチで終わらせる場合やガチ連打で取れない段に対しては、事前の技を取った瞬間にボタン連打をやめないと、ガチ失敗モーションが出てしまうので注意しよう。なお、ガチを11回成功させるとMPゲージが二つたまる。つまり一部の技はガチドライブ→ヒートアップ連続技→超必殺技で締め、という反撃が確実に狙えるぞ。

たとえばケンティフォリアにガチを狙う。暗転後の発生がやや早い。

初段に成功したら後は簡単。ガチボタン連打で12段目まで取る。

13段目はガチドライブで。この後2ゲージ連続技で反撃だ!

◯打撃系超必殺技の詳細

キャラ名	技名	攻撃発生	無敵時間	ガチ時の段数	ガチ、ガチドライブ時の注意点
ウルス	バクオンロードマスター	8	攻撃発生直前まで無敵	9	ガチ連打だと9段目くらう。8段目にガチドライブ。
	バシリスク・バースト	3	攻撃発生後まで打撃無敵	1	ズームから動き出すのでガチしづらい。
マルコ	ダイナラッシュ	3	1回目の上昇中まで打撃無敵	9	3段×3にタイミングが分かれる。ガチドライブは位置が入れ替わるだけ。
	ファイナルストライク	4	攻撃発生直前まで投げ無敵	1	ズームから動き出すのでガチしづらい。
オリヴィア	エグランテリア	7	攻撃発生後まで無敵	5	ガチ連打で可。5段目にガチドライブか、空振りに反撃。
	ケンティフォリア	4	無敵無し	14	ガチ連打だと14段目をくらう。13段目にガチドライブ。13段目までガードでも14段目にガチドライブ可。
アシュレー	シークレットデザイア	5	攻撃発生後まで投げ無敵	8	ガチ連打だと2段目くらう。1、8段目にガチドライブ。
	ロイヤルハート	10	攻撃発生直前まで打撃無敵、暗転後に一瞬投げ無敵	1	ガチドライブで。
セドリック	エタニティーオブリグレット	密着で7	無敵無し	10	ガチ連打で可。相手が動けるのでガチの意味は少ない。
こより	猫猫闇舞	8	暗転後に一瞬無敵	13	1、3、4、12段目後にスキ間があり、ガチ連打だとくらう。1~3段目にガチドライブが確実。
	猫嵐	4	攻撃発生直前まで無敵	3段程度	ガチ連打で可。空中で成功した場合はガチ回数が多くなる。
フェイス	荒野のバズーカ	2	攻撃発生後まで打撃無敵	1	近距離ならガチドライブ。攻撃発生が早くて難しい。
	怒りのファイナルデリンジャー	4	無敵無し	1	2段目以降はガチ不能なので1段目ガチの後ガード。
ドンパルブ	フライングドンケーキ	3	無敵無し	1	ガチ後は着地してから反撃だとそれほど有利時間は無い。ジャンプ攻撃で反撃を。
フリード	マグナムジェットランディング	12	無敵無し	1	ガチドライブで。
	ヒートマイジャスティス	6	攻撃発生直前まで打撃無敵	1	ガチドライブで。ガチ後に垂直ジャンプからでも反撃可。
ワトソン	トラバサ・マイヨル	26	無敵無し	2	足下に設置された場合のもの。にんじんの設置後に入力するといい。
	アルスハイル・アルムリフ	5	暗転後に一瞬無敵	11	ガチ連打で可。11段目にガチドライブ。
デスブリンガー	ファイナルインフェルノ	溜め無しで36	攻撃発生までスーパーアーマー	1	ためられるので注意。ガチドライブで。
オディール	ディベルティスマン	4	無敵無し	14	ガチ連打だと14段目をくらう。13段目にガチドライブ。13段目までガードでも14段目にガチドライブ可。
	グランピルエット	近距離で1	無敵無し	1	密着時は暗転前にガチ入力が必要。ガチドライブは位置が入れ替わるだけ。ガチも頭上付近だと位置が入れ替わって反撃しづらい場合がある。

デスブリンガー DeathBringer

Text：MVP

デスブリンガーが得意とする分野の投げを追究してみる。投げ間合いと選択肢をチェック！

投げ関連のセットプレイ

デスブリンガーの通常投げの投げ間合いは通常投げだけで見ると全キャラ中最も広い。相手の投げ間合い外から通常投げを仕掛ければ、相手は投げ抜けでのみ対応でき、デスブリンガー側が打撃を選択した場合は投げ抜け失敗モーションに打撃が決まる。相手の投げ間合いに入ってしまうと、投げ抜けの入力で打撃の出始めを投げられてしまうので、投げ間合い外から仕掛けるのが重要。

相手の投げ間合い外から通常投げを仕掛けるパターンは二つある。ひとつは通常投げを決めた後ステップ→ジャンプで接近するパターン。これはステップのモーションが見えないくらい素早くジャンプに移行するのがポイント。これで相手の投げ間合い外になるぞ。もう一つは憤怒の叫びでパワーアップした後、通常投げを決めた後、一瞬歩いて前ステップをするとぴったり投げ間合いになる。相手が起き上がりに合わせてステップで接近して、投げとしゃがみBで二択を迫るといい。

相手の投げ間合い外から投げを仕掛けるセットプレイを覚えれば、一方的に攻められる。

投げ関連のセットプレイ

焼尽の攻め手には出始めから少したつと投げ無敵があることが判明した。Bは4フレーム目から投げ無敵、Dは5フレーム目から投げ無敵になる。コマンド完成と同時に相手が投げを入力すると投げられてしまうが、一瞬でも早く入力すれば投げに勝てる。よって自分から投げを仕掛ける状況で使うのが有効。相手が投げ抜けを狙うタイミングで仕掛けてヒットさせよう。

焼尽の攻め手を投げ抜けに合わせる。Bの方がオススメでヒット時はしゃがみCで追撃だ。

フリード Freed

Text：MVP

投げからのめくり起き攻めとMPゲージ奮発の新着連続技を紹介しよう。これで船長の火力もアップだ！

通常投げ後のめくり

通常投げを決めた際、そのまま前進してからジャンプをして、相手の起き上がりにめくりジャンプBを重ねる起き攻めが強力。ジャンプBはやや低めに出すのがポイントだが、相手の起き上がりにぴったり重ねるとめくりガードをしなくてもガードされてしまう。ぴったり重ねず、さらに割り込まれないような出し方を覚えよう。なお、めくりジャンプBヒット時はしゃがみA→立ちAⓒCマグナムジェッター⑤→マグナムジェットランディングまで決めるのが基本。キャラによってめくり後の技を変える必要があるので注意しよう。

めくりをほとんど狙えないキャラがマルコ、フェイスの二人。通常投げ後の前進距離を長めする必要あるのがアシュレイ、フリード、ウルス。そしてオリビアとオディールにはめくり後の追撃をしゃがみA×2ⓒAマグナムジェッターにしよう。またセドリックにはしゃがみA×2→立ちAとつないでしゃがみAを1発多くすることが可能だ。

通常投げを決めてから少し前進してからジャンプ、めくりジャンプBを狙おう。ぴったり重ねないのがコツ。

超必殺技から追撃！

上段ガチドライブ後の空中連続技は制限が緩和されているので超必殺技を決めた後も追撃可能なことが判明。連続技1はヒートアップも活用したもので、MPゲージが3本必要になる。その分威力は抜群だ。最後のAマグナムジェッターは残像を当てないように早めに出そう。2はヒートマイジャスティス後の追撃。ヒートマイジャスティス前に技を当てると追撃できなくなるので注意。

連続技リスト

1：上段ガチドライブ→（ヒートアップ発動）→前ジャンプD→Aマグナムジェッター→マグナムジェットランディング→Aマグナムジェッター（1発のみ）→ヒートマイジャスティス
2：上段ガチドライブ→ヒートマイジャスティス→Cマグナムジェッター

アシュレー Ashley

Text：OYZ

ヒートアップを利用した崩しと、ジャンプ↓＋Cのちょっとした使い方を紹介。得意の空中戦に磨きをかけろ！

ヒートアップで崩す！

ヒートアップ中に出せるエア・ロマンスウィング（横）と（斜め下）は、どちらも中段攻撃。

ラウンド開始くらいの距離からいきなり[illegible]＋AorCと入力すれば、しゃがみガードを崩す奇襲になる。その後はエア・ロマンスウィング（斜め下）～ロマンスウィング（斜め上）～エア・ロマンスウィング（斜め下）～グランス・ウィング～エア・ロマンスウィング（斜め上）と追撃するといい。また、密着からは、昇りジャンプ→エア・ロマンスウィング（斜め下）がヒットしやすい。その後は、ロマンスウィング（斜め上）～（横）～（斜め下）～グランスウィング～ロマンスウィング（斜め上）と追撃しよう。なお、始動も含め6ヒットでやられ判定が無くなる。MPゲージに余裕があるなら、最後をロイヤルハートで締めてもいい。

この距離から撃つ中段攻撃。ヒートアップ発動と同時に出すことで、奇襲としての威力が上がる。

1発目は[illegible]まで数を覚えてロイヤルハートで締めろ！

ジャンプ↓＋Cで一工夫

ジャンプの軌道が横に長いアシュレーだが、ジャンプ↓＋Cを昇りで出せば、コンパクトな軌道で攻撃できる。マルコの↓＋CⓒバリバリビームやオディールのたちCⓒアントルラセには、これで割り込むといい。また、ジャンプC→↓＋Cのアタックセットなら、対空のガチドライブ対策になる。身長の低いマルコ以外はジャンプCが当てられるので、これでガチドライブを警戒したい。

ジャンプCは少し高めに当てておくとガチドライブを避けられる。その後は背後に落ちて読み合い。

フェイス Face

Text：OYZ

空中ガチを見越した対空を覚え、跳び込みを封殺。また、弱点である割り込みのガチドライブを対策する。

対空を強化せよ！

対空性能に優れたフェイス。選択肢を増やしていろいろな跳び込みに対応したい。

一番のオススメは、しゃがみCⒸA荒野のバズーカの連続技。しゃがみCは上方向に強く、たとえガチされた場合も、発生の早い荒野のバズーカが割り込まれない連係になる。また、画面暗転が絡むので、連打で空中ガチできないのもポイント。

MPゲージが無いときは、しゃがみCⒸAテキサスニーorAワイルドカムバックの連係で対処。前者は空中ガチ後に、弱攻撃程度の発生の早い技で割り込まれるものの、しゃがみCから連続ヒットする。一方、後者は連続ヒットしないものの、ジャンプ攻撃を後方に下がって避け着地を攻撃できる。

最後に、デスブリンガーのジャンプCなどリーチの長い技には、ガチドライブを狙っていこう。

しゃがみCはこんな感じして、下から当てると強い。たとえ空中ガチを狙われても

[illegible]画面暗転が絡むので空中ガチ出来ないのだ。

ガチドライブ対策

主力であるしゃがみBⒸAワイルドカムバックは、ガチドライブで割り込まれる。その対策として、ワイルドカムバック（押しっぱなし）→投げやキャンセルC荒野のバズーカがある。

他に、しゃがみBからキャンセルせずにCワイルドカムバック～Aフロンティアショットと連係しよう。2発でヒット確認して、そこからAワイルドカムバックⒸC荒野のバズーカまで決めよう。

ガチドライブばかり狙う相手には、ノーキャンセルDワイルドカムバックが有効になるぞ

マルコ Marco

Text：OYZ

起き攻めを重視したけん制と、その後の起き攻めを紹介。画面端ならヒートアップを使いガードを崩していこう。

けん制技を見直す

ジャンプ防止にもなる立ちCだが、先端の攻撃判定は高く空振りしやすい。座高の高いドンバルブ、デスブリンガー、オリヴィア、フリードなど、キャラを限定して使うといい。それ以外のキャラには、垂直ジャンプ中↓+Cの先端を置いておく感覚で出そう。なお、地上戦のけん制でオススメなのは、2段技の立ちD。ヒット確認が簡単でじごくスラッシュやダイナラッシュにつながる。

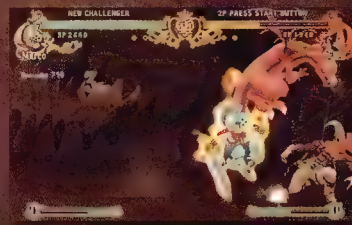
Cじごくスラッシュからの起き攻め

前述した立ちDからは、ヒット確認して受け身不能のCじごくスラッシュにつなげたい。

その後、起き攻めは少し前に歩いてからジャンプ中↓+Cと着地しゃがみBで揺さぶる。下段を仕掛ける場合は、ジャンプ↓+Cを地面ギリギリで出して技のモーションを見せると、相手を混乱させられるぞ。他に、着地してから通常投げや投げ無敵の➡+Dも交ぜると効果的だ。

なお、画面端ならヒートアップで起き攻めするのもアリ。ヒートアップ発動→バックステップ→Aチャーシューファイヤー→Aダイナブレイドと連係させれば、呼び出しモーションが無くなり起き上がりにダイナブレイドが重なる形になる。

ジャンプ中↓+Cを地面ギリギリに出して対処する。この場合、少し早めに飛び込んでおこう

[illegible]下段。しゃがみBから2ヒット確認して、ダイナラッシュなどにつなげよう

マルコのバックステップ中に⬇⬊➡+A or Cと入力。呼び出しモーション無しで攻撃だ。

早くも大反響！　拡大も夢じゃない！

「BF団」の砦

壮絶な反響、というにはまだまだかもしれないが、いきなり予想以上のおはがきが届いてうれしい悲鳴を上げている「BF団」のコーナーです。来月からは皆さんから届いたイラストも披露していきますので、こうご期待、といったところです。なお今月の質問は旅に出かけてしまったディレクター岩崎女史の代わりに、メインプログラマーの家弓さんが答えてくれますので、心して拝聴致しましょう。なお右の質問ですが、フリードの打撃よりも破壊力の高い平手打ちを持っているというドンバルブの奥さんは、次回作には登場するんでしょうか。気になるところですがどうか。

Q.ドンバルブの奥さんてどんな人ですか？（神奈川県　つっつさん）

家弓　奥さんの名前は「ドンブルン」です。年齢は人間界でいうところの56歳くらいの、ほんのり姉さん女房なドワーフです。ドワーフ族の中では絶世の美女ですが、われわれ人間の感じる美女とちょっと感覚が違う模様です。

しっかりものの彼女にドンバルブが尻に敷かれっぱなし。酔っぱらった家に通って来ようものならブルルンスマッシュ（⬇⬋⬅➡＋A or C）で必殺の酔い覚まし！　夫婦喧嘩ともなればドンバルブをつかみ、「ブルルンスウィング」（MPゲージを1本消費）がさく裂します。その威力は絶大で、あのドンバルブを遠く離れた旅立ちの街・アデンまで吹き飛ばしたという伝説を持つほどです。おそらく次回作では、そんな彼女の勇姿が見られるかもしれませんね。

※実際の表紙画像とは異なります

魂よ、ほとばしれ！ 闘劇'07 FINAL直前号！

最新情報をいち早く公開
鉄拳6
主要タイトル徹底攻略!!

全国予選で勝ち残った強豪たちが火花を散らす、闘劇'07 FINAL本戦間近！ 本戦で使用される9タイトルの攻略などはもちろん、『鉄拳6』、『KOF MAXIMUM IMPUCT REGULATION "A"』など最新対戦格ゲーも大ボリュームで紹介！ 格ゲーだけをじっくり抽出した濃ゆ〜い一冊！

2007年 7月27日 発売予定　予価 1,449円（税込）

© SNK PLAYMORE 「KOF」は株式会社 SNKプレイモア の登録商標です。

真夏の熱気をさらにアツく！
魂を揺るがす2大ムック登場!!

軍師必読！ ゲーセンの覇者を目指せ!!

※実際の表紙画像とは異なります

三国志大戦2
若き獅子の鼓動
遊技指南書 必勝の心得（仮）

新バージョン完全対応！
描き下ろしイラストも！

5月から稼働したVer.2.11対応のムックがついに登場！ データの変更箇所はもちろん漏らさず解説。計略の詳細データやVer.2.1から加わったカードのセリフリストなど、気になるところも余さず収録されているぞ！ 本作参加の人気イラストレーターたちによる美麗イラストも必見！ 三国志大戦2の魅力を余さず伝える一冊！

2007年 7月27日 発売予定
予価：1,400円（税込）

©SEGA
イラスト：Wolfina、風間雷太、獅子猿

株式会社 エンターブレイン

※掲載されている内容は予告無く変更される場合がありますので、ご了承ください。

ARCADIA EXTRA 絶賛発売中シリーズ!!

©創通・サンライズ

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40

機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価:1,500円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.[illegible]

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価:1,500円(税込)

©EXAMU Inc.

ファン必見の描き下ろし多数!

©2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.[illegible]

旋光の輪舞 SP & Rev.X 設定資料集 ピュア・テンペランス

定価:1,659円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.[illegible]

GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価:1,500円(税込)

©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇魂MAX

価格:1,344円(税込)

鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

付録DVD 180分収録

DVDコンテンツ
ドキュメンタリー ~Battle For Pride~ 30分
第五回軍総杯ベスト8以降トーナメント 150分

埼玉POPYで開催された、鉄拳野郎たちの熱き祭典、第五回【軍総杯】5on5の熱気を映像とともに一冊に凝縮! 本大会で引退表明した平八使いのメンストリュウと、韓国のデビルジン使いqudansとのラストバトルが生んだドラマをしかと見よ!

軍総杯の熱き闘いの数々を映像満載でお届け!

©1994-2005 NAMCO BANDAI Games

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよなら Qudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

ARCADIA EXTRAの購入方法は207ページへ!

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
月刊
ARCADIA
アルカディア
から
アーケードゲーム総合サイトがモバイルで登場!!
アルカディアモバイル
闘劇'07
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT
5/16更新！
Battle 1
闘劇'07 特設ページ
◯各ゲームごとに闘劇予選店舗の検索が可能！ 無料
◯闘劇予選店舗へのアクセス方法もマップ付で掲載！ 無料
◯闘劇予選結果やリポートを随時配信！
Battle 2
人気アーケードゲーム攻略ページ
◯本誌でも人気の攻略記事がモバイルで手軽にいつでもどこでも画像付きで読める！
その他に、
月刊アルカディア最新号の情報や、アーケードゲーム情報もゲットできる！
オリジナルコンテンツが目白押し！
アルカディアモバイルについては、ここをチェック！
http://www.arcadiamagazine.com/
アクセス方法
NTT DoCoMo メニューリスト・メニュー/検索・TV/ラジオ/雑誌・雑誌
au TV・ラジオ・マガジン・マガジン
SoftBank メニューリスト・TV・ラジオ・雑誌・出版・雑誌
対応機種
各キャリア全ての機種に対応
サービス利用料
月額315円[税込] ※一部無料サービス有
©EXAMU Inc. ©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. ©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 ※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 ©1999 CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©1995-2005 NAMCO BANDAI Games Inc. ©1994-2005 NAMCO BANDAI Games Inc. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA ©TYPE-MOON/ECOLE, 1999-2006
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話：0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
月刊アルカディアをご購入の際は全国の書店へ。最寄の書店にない場合はその書店でご注文いただくか、弊社通信販売をご利用ください。
問合せ0570-060-555（ナビダイヤル） cs@eb-store.com

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

我々ゲーマーの甲子園、闘劇がいよいよ間近に迫ってきました。決勝大会が8月開催になり、ゲーマーにとっての夏はさらに暑くなりそうです。夏本番に向けて計画を立て始めるこの時期、8月の闘劇観戦を予定に入れてみてはいかがでしょう!?

Event

大規模ゲームミュージックイベントが七夕に開催!

http://www.ex-project.com/

本格的な夏を前にしたこの時期に、ゲームファンにうれしいニュースが飛び込んできた！ ゲームミュージック界のビッグネームが一堂に会する、最高にビッグなゲームミュージックイベントが開催される。その名も「EXTRA ～ HYPER GAME MUSIC EVENT 2007」。来る7月7日（土）の七夕、新木場STUDIO COASTでMUSIC START!

植松伸夫、古代祐三、古川もとあき、細江慎治、崎元仁、並木学、Hiro師匠をはじめ、人気ゲームミュージックコンポーザーが多数出演。ライブステージではmomo-iこと桃井はるこが8bitソングを披露、そして特別ゲストで小柳ゆきが登場する。

出演アーティストの顔ぶれを見ただけでもゲームミュージックファンにはたまらないが、待ちきれない人のために、イベントの公式記念CDアルバムが5pb.から発売されている。「EXTRA」に出演するアーティストが収録曲のアレンジを手がけており、こちらも超豪華仕様、購入必須のアイテムとなっている。「EXTRA」参戦の前にはこのCDを聴いて、テンションを最高潮にしておこう！ 今年の夏も最高のスタートが飾れそうだ。

スペシャルゲストとして、小柳ゆきさんの参加が決定！ 『メタルギア ソリッド3』の主題歌を熱唱してくれるぞ！

Resume

EXTRA ～HYPER GAME MUSIC EVENT 2007

■開催日：7月7日（土）
■会場：新木場STUDIO COAST
■時間：14:00（開場13:00）

PRESENT!

5pb.様より『EXTRA ～OFFICIAL COMPILATION』CDを、2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

対人戦の迫力を体感!　全日本ポーカー選手権リポート

http://www.ajpc.jp/

日本でもよく知られているカードゲームの一つ、ポーカー。その日本チャンピオン決定戦となる、全日本ポーカー選手権（主催：夕刊フジ、特別協賛：セガサミーグループ）が6月2日（土）と3日（日）の両日、セガ本社を会場として開催された。『セガネットワークカジノクラブ』でおなじみの「セブンカードスタッドポーカー」とは異なり、オープンカード5枚、クローズカード2枚で手役を作る「テキサス・ホールデム」というルールで争われた。『SNC』でポーカーに興味を持った人は多いと思うが、実際に顔の見える相手とテーブルを囲んで行なう、ポーカーならではの魅力に溢れたイベントだった。

ポーカーというゲームは運で勝敗が決すると思われがちだが、実際は知力、精神力、洞察力、そして決断力を必要とする、競技性の高いゲームである。プレイヤーの表情や行動からも駆け引きが発生し、手役だけで勝ち続けることは不可能。大きな勝負が展開されているテーブルでは、観戦する方も息をのんで見つめ、決着したときには拍手が湧き起こるなど、会場全体がゲームを楽しんでいる印象だ。この夏は知的競技の一つとして、ポーカーを体験してみてはいかが!?

大会には一般部門、女性部門、シニア部門が設けられ、性別や年齢に関わらず多くの人が参加していた。会場にはポーカーのゲームマシンも設置されており、人気を集めていた。

PRESENT!

セガ様より、全日本ポーカー選手権公式ガイドブック『THE Poker』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

アーケードで人気の2大タイトル ゲーセン横丁で好評配信中！

http://www.cave.co.jp/mobile/ge-sen/

ケイブのアーケードゲームの数々が携帯で遊べる人気コンテンツ「ゲーセン横丁」で、『怒首領蜂+』と『ピンクスィーイツコロシアム』の2作が参戦！　前者は、いまだ根強い人気の『怒首領蜂』に大会モードやスペシャルモードなどオリジナル要素を追加。後者は、『ピンクスゥイーツ』のキャラクターを操作するミニゲーム。敵を体当りでエリア外に押し出すだけの簡単ルールで手軽に遊ぶにはもってこい！　現在はiモードのみで配信中だが、Yahoo!ケータイとEZwebにも順次対応していく予定だ。

あの強敵「火蜂」と戦える2周目も収録。さまざまなルールの大会も配信予定だ。

多彩なアイテムを駆使し、最速クリアに挑め。最後まで到達するとご褒美も!?

アクセス方法

・iモード
iメニュー→メニュー／検索→ゲーム→アクション→極上シューティング

・Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→ゲーセン横丁

・EZweb
EZトップメニュー→ゲーム→アクション・シューティング→極上シューティング

PRESENT!
ケイブ様より『ピンクスゥイーツ』インストカードセットを10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

2007年夏、仙台駅前に 新たな闘技場が生まれる！

http://www.namco.co.jp/ar

この夏、対戦系ビデオゲームに力を注いだナムコの新店がオープン！こちらの新店オープニングイベントとして、アーケードビデオを盛り上げる！　というコンセプトにおいて志を同じくする「闘劇'07」対象の全9タイトルの大会が、四週間にわたり実施される。その名も「NLC最強位プロジェクト 闘劇 PARALLEL（パラレル）」！　北海道・東北エリア（一部関東含む）の闘劇'07 ファイナル出場権を獲得した19名、19チームを招待選手として招く（※）、闘劇'07 ファイナル直前の熱いバトル！　格闘ゲーマーなら一度は憧れる闘劇の決勝の舞台。一足先にその雰囲気を味わえるこのチャンスを、逃す手は無い！

参加プレイヤー募集!

この大会の参加プレイヤーを募集します。
受付や店舗情報の詳細はここでチェック!
http://www.namco.co.jp/ar

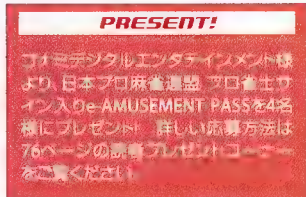
店舗住所：宮城県仙台市青葉区中央2-5-5 三経60ビル
TEL：022-722-5820　FAX：022-722-5821
アクセス：JR仙石線「あおば通」駅、徒歩2分
仙台市営地下鉄「広瀬通」駅、徒歩3
仙台駅前アーケード街クリスロード（中央通）内

※闘劇ファイナル出場プレイヤーの招待は交渉中のため、参加確定プレイヤーの発表はナムコ公式サイト内で発表されます。ご了承ください。

News

プロ雀士のブログ 「麻雀格闘部呂倶」開設

http://www.i-revo.jp/mfc/blog/

『麻雀格闘倶楽部』で活躍中の、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士のブログ、「麻雀格闘部呂倶（ブログ）」がi-revo（http://www.i-revo.jp/）のマイポータルでスタート！　おなじみ小島武夫プロ、滝沢和典プロ、二階堂瑠美&亜樹プロ、和泉由希子プロの五人が、レギュラーで毎週ブログを執筆。また、そのほかのプロ雀士がゲストとして、毎月入れ替わりで登場する。役作りの基本の解説をはじめ、『麻雀格闘倶楽部』で勝ち抜くコツ、日常の出来事や思い出話、経験で培われた麻雀の哲学に至るまで、ブログに書きつづってくれるぞ。

PRESENT!
コナミデジタルエンタテインメント様より、日本プロ麻雀連盟 プロ雀士サイン入りe-AMUSEMENT PASSを4名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

手軽に右脳チェック! 『タッチ・デ・ウノー !DS』発売中!

http://uno.sega.jp/

楽しみながら右脳能力をチェック&トレーニングができる、『タッチ・デ・ウノー!』がニンテンドーDS用ソフトで登場。タッチパネルの簡単操作で問題に答え、右脳能力を向上させていこう。DS版の独自の機能としてダウンロードプレイに対応しており、ソフトが1本あれば2台のDS本体を使用して遊ぶことが可能。ほかにも、最大四人まで参加可能な通信対戦モードも搭載している。

「分析・推理」の右脳力を鍛える「あわせてドーレ」では、二枚のパネルを重ねて完成する図を予想。ほかに「集中力」、「記憶力」、「反射・直感」のカテゴリーに対応した問題が豊富に用意されている。

タッチペンを使って画面に触れるだけの簡単操作は、アーケード版と同様。おなじみウノー四姉妹が、コースと問題を分かりやすく解説してくれる。

Resume

『タッチ・デ・ウノー!DS』

■対応機種：ニンテンドーDS
■発売日：2007年6月21日（発売中）
■価格：3,990円（税込）

PRESENT!
セガ様より『タッチ・デ・ウノー！オリジナルサウンドトラック』を2名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

18年ぶりの新作！『ワルキューレの栄光』iアプリで配信中!

http://www.bandainamcogames.co.jp/mobile/imode/namcogames/

『ワルキューレの伝説』などで活躍し、多くのゲーマーの心を虜にした伝説的ヒロイン、ワルキューレが、長年の時を越えｉモードに降臨！ アクションゲームとしては18年ぶりの最新作となる。『ワルキューレの栄光』は横スクロールのアクションRPGで、レベルアップや4段ジャンプ、スライディングなどを習得。それらの技や数々のアイテムを駆使して、立ちふさがる敵やトラップを突破しよう！

マーベルランドに訪れた新たな危機を、伝説の戦乙女とともに打ち破れ！

PRESENT!

バンダイナムコゲームス様より、PS2用ソフト「エースコンバット5」を2名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アクセス方法

iモード

iメニュー→メニュー／検索→ゲーム→ゲームパック→ナムコ・ゲームス

タッタなどシリーズおなじみの敵も多数出演。もちろんサンドラやコアクマンも登場し、ワルキューレを手助けしてくれる。

Event

『頭文字D』がアトラクションになって東京ジョイポリスに登場!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

アーケードゲームで大人気の『頭文字D ARCADE STAGE 4』をさらにパワーアップさせた最新アトラクションが、この夏東京ジョイポリスに満を持して登場する！ その名も『頭文字D ARCADE STAGE 4 LIMITED』！ 細部まで忠実に再現された車体に乗り込み、原作に登場するライバル達と競い合う体感レースアトラクションだ。高性能モーションライドと大画面ワイドスクリーンに映し出される迫力満点の映像で、ゲームファンはもちろん、原作のファン、車ファンも納得のエキサイティングバトルが楽しめる。ドリフトを駆使してダイナミックに峠を攻めて、"公道最速"を目指そう。夏休みに向けて東京ジョイポリスでは、最新アトラクションが続々登場するよ。詳細はWebでチェック！

※画像はイメージです

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

もののけ番外地が10周年!

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウンでは、巨大お化けタウン「もののけ番外地」の開園10周年記念し、「もののけ復活祭」を7月14日（土）から9月2日（日）まで開催する。期間限定アトラクション「もののけバスターズ～ナンチッチ救出大作戦」では、平和を守るもののけバスターズの一員として、赤ちゃん猫ナンチッチの救出作戦に参加。愉快なもののけたちとの勝負に挑め。ほかにも、無料で観覧できるショーステージ「もののけ大パニック」、もののけ番外地のキャラクター「もののけたま」の新しいオリジナルグッズが登場し、10周年を盛り上げてくれる。さらに、7月はナムコ・ナンジャタウンの誕生11周年にあたり、こちらもスペシャルイベントを用意して、君の来場を待っているぞ！

タウン全体が「おもしろ怖い」空間を演出。暑い夏はもののけ番外地で、楽しく涼しく。

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『むちむちポーク』スコアトライアル開催!

http://www.cave.co.jp/gameonline/muchimuchi/

『虫姫さまふたり』に続き、『むちむちポーク!』スコアトライアルを開催！ 今回も豪華賞品を用意して、熱きシューターたちの挑戦を待っているぞ！ 前回好評だった「キリ番賞」も設けられているので、上位入賞者以外にも賞品ゲットのチャンスがある。恐れずにチャレンジしてみよう。

夏休みはアルカディア片手に、ゲームセンターで『むちむちポーク!』の研鑽に励め！

必携攻略情報56ページへ!! 刮目して見よ!

約2ヵ月の期間でどれだけスコアを伸ばせるか。ぜひ本誌の攻略を役立ててほしい。

むちむちポークスコアトライアル 申請用紙

申請スコア（右詰で記入）

応募部門
□オリジナルモード □マンプクモード □ハラハラモード

スコアネーム

●ゲームセンター記入欄 （必ずお店の方が記入してください。印が無いと無効になります。）

店名

住所

電話 （ ）

責任者名 上記スコアを記録したことを証明します 印

フリガナ		年令	性別
氏名			男・女
生年月日	年 月 日	電話番号	（ ）
住所	〒□□□-□□ 都道府県 市郡区		
Eメールアドレス			

コメント

募集要項

■集計部門
『むちむちポーク!』のスコアを、オリジナルモード、マンプクモード、ハラハラモードの3部門で集計します。使用キャラは問いません。

■賞品予定
各部門の上位3位までの入賞者には、ケイブ特製オリジナル賞品を贈呈。また、特別賞として「キリ番賞」を設定し、対象者にはオリジナルグッズを差し上げます。

申請方法とあて先

■申請方法
左の応募用紙を拡大コピー(200%)し、必要事項を記入の上、下記の宛先まで送ってください。なお、お店の確認印無きものは無効となりますので、ご注意ください。
■締め切り 8月31日(金)必着
■あて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
『むちむちポーク!』スコアトライアル係

アルカディアデータベース ARCADIA DATA BASE

2007年5月1日～5月31日

ビデオゲームランキング

8位　むちむちポーク！

見た目とは裏腹に、硬派なシューティング『むちむちポーク!!』が初登場８位と好調な出足。各モードの情報解禁とスコアトライアルが、今後の順位にどう影響するか!?

メーカー　ケイブ
ポイント　96.6

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	323.4
2	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	252.2
3	→	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2〈エコールソフトウェア〉	224.7
4	→	Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1〈セガ〉	203.7
5	→	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	180.6
6	→	虫姫さまふたり〈ケイブ/AMI〉	115.5
7	↑	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	113.4
8	初登場	むちむちポーク!〈ケイブ〉	96.6
9	↓	アルカナハート FULL!〈エクサム〉	81.9
10	初登場	BattleFantasia〈アークシステムワークス/タイトー〉	60.9

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

6位　頭文字D ARCADE STAGE 4

麻雀、音ゲーと人気ジャンルがそろう中、毎回ランクインしている本作。今回は順位を落としてしまったが、レースゲームとしては好位置をキープ。上位への返り咲きはありえるのか!?

メーカー　セガ　ポイント　86.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	→	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	163.8
2	→	beatmaniaIIDX 14 GOLD〈KONAMI〉	157.5
3	↑	DrumManiaV3〈KONAMI〉	130.2
4	↑	pop'n music15 ADVENTURE〈KONAMI〉	115.5
5	→	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	107.1
6	↓	頭文字D ARCADE STAGE 4〈セガ〉	98.7
7	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション〈セ	86.1
8	→	QUIZ MAGIC ACADEMY IV〈KONAMI〉	77.7
9	→	三国志大戦2 若き獅子の鼓動〈セガ〉	58.8
10	↑	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー〈バンプレスト〉	44.1

協力店舗

店舗名	住所	電話
アミューズメントスペース MAHOOD（[illegible]ード―）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
[illegible]ムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グ[illegible]イ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
[illegible]ame in えび[illegible]	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F	☎ 03-6909-4776
GAME-COLLEGE	愛知県長久手[illegible]110	☎ 0561-61-143[illegible]
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-[illegible]	☎ 0853-[illegible]-[illegible]731
ゲームセンターテクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ [illegible]8-33-1516
ゲームファクトリーマグ[illegible]川越店	埼玉県川越市脇田町9[illegible] Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市[illegible]町[illegible]3 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一リゴーホ 1F	☎ 052-[illegible]-0920
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-4[illegible]-[illegible]770
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア[illegible]ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪市吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
プロバックス JOYサンモール店	広島県広島市中区紙屋町2-2-18 4F	☎ 082-241-8564
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

こあたりしだい!! ゲームリスト

2007年6月18日時点

●6月稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	6月6日
キン肉マン マッスルグランプリ２	バンプレスト	対戦格闘アクション	6月下旬

●7月以降稼働予定のタイトル

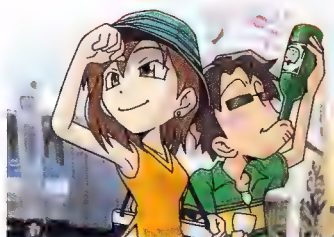
タイトル	メーカー	ジャンル	時期
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	7月
ダイナマイト刑事EX～アジアンダイナマイト～	セガ	特定の上流階級向けアクション	7月
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	セガ	ネットワーク対戦クイズ	7月
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3	バンダイナムコ	レース	7月
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	バンプレスト	ガンシューティング	9月下旬
サイレントヒル・アーケード	KONAMI	ガンシューティング	今夏
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	ダンスシミュレーション	今夏
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	ギターシミュレーション	今夏
DrumManiaV4 Rock×Rock	KONAMI	ドラムシミュレーション	今夏
ポカ☆スカ ゴースト!	セガ	アクション	今夏
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	2007年
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年

●稼働時期未定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
シューティングラブ。2007～EXZEAL＆シューティング技能検定～	トライアングル・サービス／セガ	縦スクロールシューティング	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定
悠久の車輪～Eternal Wheel～	タイトー／スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

千葉ニュータウンにはどんなゲーセンが?

イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー

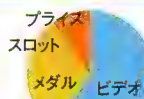
今月は千葉県の北西部に位置する、鎌ケ谷市&印西市に行ってきました! 家族向けのゲームコーナーが多い中、ゲーマー向けの濃ゆいお店はとことん濃かったのが印象的!

今回の取材は、女性でも安心して足を運べるゲームコーナーがとても多かったです。プライズを狙っている方々にはオススメのお店がいっぱい! ぜひ訪ねてみてください。

鎌ケ谷の格ゲーコロシアム!

アミューズメントコミュニケーション

プライズ / スロット / メダル / ビデオ

住 千葉県鎌ケ谷市鎌ケ谷1-4-31
☎ 047-444-2071
営 10:00～24:00
HP なし

ミスX「駅から何と徒歩一分! ……というか、駅の目の前にお店がありますね♪ これなら通うのもラクチンです」
DB「格闘ゲームの対戦がとても盛り上がっているお店だな。『GGXX ΛCORE』や『アルカナハート』といった旬のゲーム以外にも、『KOF98』や『カプエス2』の対戦がかなり熱いぞ」
ミスX「常連たちが率先して格闘ゲームの大会を開いているのもポイントですね」
DB「それ以外では、『麻雀格闘倶楽部6』やパチスロなどのメダルゲームが人気のようだ。郊外のゲーセンと比較すると台数は少なめだが、幅広い年齢層が楽しめるラインナップがうれしいな!」

仕事帰りのお客さんに大人気の『麻雀格闘倶楽部6』

メダルゲームは、意外にも小中学生に好評のようだ

新京成線鎌ケ谷大仏駅北口を出ると、真っ先にこの光景が視界に入るぞ。

熱戦が繰り広げられる格ゲーコーナー。1プレイ50円というのもうれしい!

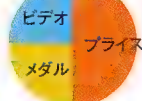
スタッフより

来たれ! 格闘ゲームファン!! 毎週土曜日と日曜日の二日間は、19時から21時まで特定の格闘ゲームがフリープレイで楽しめます。現在、土曜日は『メルティブラッド Ver.B』が、日曜日は『GGXX ΛCORE』が遊び放題! 皆さまのご来店をスタッフ一同、心よりお待ちしております!!

プライズには自信アリ!

AMUSEMENT CITY RAKUZO

ビデオ / プライズ / メダル

住 千葉県印西市草深字原2072
☎ 047-6407788
営 平日10:00~26:00 金曜、土曜、祝前日10:00～29:00 日曜、祝日9:00~26:00
HP HP：http://www.rakuzo.jp

ミスX「広い敷地内にプライズやメダルゲーム、大型カードゲーム、シール機などがひしめきあっていますね～」
DB「その中でも特筆すべきはプライズコーナー! 圧倒的なマシンの台数はもちろん、「取ってください!」と言わんばかりの景品配置。その上1プレイ無料サービス券も随時配布しており、プライズとお客さんに対する愛が満ちあふれているぜ!」
ミスX「お客さんはファミリー層が主体ですので、『三国志大戦2』をじっくりプレイしたい方には穴場的な存在です」

プライズコーナーにはいかにも取れそうな配置の景品が多く、目移り必至!

ボウリング場が併設されているため、カップルや団体客もよく訪れるとか

音ゲーコーナーが密かに充実。順番待ちのお客さんが待機するイスもあるぞ。

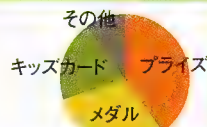
スタッフより

当店は、北総線印西牧の原駅から歩いて2分! 広大な駐車場を完備していますので、車でのご来店も安心です。また、当店の自慢は何といってもプライズコーナー! 地域No.1を目指しており、景品の充実度や取りやすさには自信あり! 手ぶらでは帰しませんよ!! 最新の景品をご用意して、皆さまのご来店をお待ちしております。

家族そろって大・満・足!

キッズプラザ きゃらんど鎌ケ谷店

その他 / キッズカード / プライズ / メダル

住 千葉県鎌ケ谷市富岡1-1-3
☎ 047-404-2520
営 10:00~21:00
HP http://www.pleasurecast.co.jp

DB「新京成線初富駅周辺にある、鎌ケ谷ショッピングプラザ内のゲームコーナーだ。プライズやメダル、キッズ向けカードゲーム、そして体を使って遊べるジム施設があるぞ……って、何だこの広さは!?」
ミスX「このジム施設こそ、きゃらんど鎌ケ谷店が誇る"きゃらんどコロシアム"です。ボウリングや相撲、カーリング、ボールプールなどで遊べますよ。また、巨大なちくわのような物体の中に入って遊ぶ"サイバーホイール"は、親御さんも熱中してしまうほどの人気だそうです」
DB「それはすごい! カードゲームコーナーには、『ムシキング』や『ラブandベリー』、『ドラゴンボール』などもあり、子供にはまさに天国といった感じだな!!」

コロシアム内は、さまざまな遊戯施設で満ち溢れているぞ!

休日は特ににぎわうとのこと。楽しいひと時を満喫できる

スタッフより

当店はキッズ&ファミリー向けのアミューズメントスポットです。プライズ、メダル、カードゲームなどはもちろん、12歳までのお子さまがお遊びいただけるジムランドを完備! 体を使った、安全に遊べるゲームコーナーが充実しております。また、無料で遊べるゲームコーナーも設置! ご家族の皆さんそろってお楽しみいただけます。

鎌ケ谷や印西方面へ電車で行くには、新京成線や北総鉄道を使うことになります。運賃は少し高めですが、都内からだと品川から一本で行くことも可能! 一時間ほど電車に揺られれば、そこが目的地です。新鎌ケ谷駅、千葉ニュータウン中央駅、印西牧の原駅周辺は、都市の新しい中心地として開発が進んでおり、数年後が楽しみな雰囲気です。ゲーセンもたくさんできるといいですな!

家族みんなの憩いの場

東海ランドにこぱ 新鎌ケ谷店

住 千葉県鎌ケ谷市初富928-2225-35-1
☎ 047-441-5399
営 10:00~21:00
HP http://www.tokai-land.co.jp

ミスX「新鎌ヶ谷駅から出て正面のショッピングセンター"アクロスモール新鎌ヶ谷"内にあるので、利便性の高さがウリのひとつですね。オープンから約半年ということで、明るく清潔な雰囲気に満ちています」
DB「プライズマシンとメダルゲームが中心のお店だ。キッズ向けの遊戯コーナーや、『ムシキング』や『大怪獣バトル』をはじめとするカードゲームにもかなり力を入れているようだな～」
ミスX「ひっそりと『ベースボールヒーローズ2』が置いてあるため、付き添いのお父さんも安心です♪ また、『レッツゴージャングル』や『マリオカートACGP2』といった、親子で一緒に楽しめる大型ビデオゲームも設置されていますよ」

「森の寨去校」をイメージした店内は、楽しげな雰囲気だ

プライズコーナーでは、特にクレーンゲームが大人気！

スタッフより

キッズプレーフィールド「ABCパーク」では、お子様に大人気のふわふわ風船、ボールプール、回転ヤシの実、釣り堀など、楽しい遊びがいっぱい！また『ムシキング』や『ワンタメ』といったキッズカードゲームも多数そろえております。当店は親子が一緒に楽しめる空間となっております。ぜひ、ご家族ご一緒にご来店くださいませ。

とにかくゲームを楽しみたい人に！

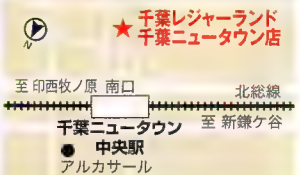
千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店

住 千葉県印西市中央南1-8 5588エンターテイメントビル2F
☎ 047-648-7175
営 24時間営業
HP http://www.leisureland.jp/index.html

DB「全国で展開している"レジャーランド"系列店の一つだ。しかしいつも思うんだが、ゲームの台数がハンパじゃないよな!」
ミスX「新旧取りそろえたビデオゲームはもちろん、大型カードゲームやレースゲーム、どれも圧倒的な数を誇っています。やりたいゲームが必ず見つかる……というか、いっぱいあり過ぎて困りますね♪」
DB「格ゲーの対戦相手にも事欠かないし、近隣のゲーマーはホント幸せ者だぜ!」
ミスX「プライズやメダルも充実。力を入れていないジャンルがありません！」

『三国志大戦2』や『アクエリアンエイジ』を筆頭に、大型機が充実。パンダもあるよ。

複合レジャー施設「5588エンターテイメントビル」の2Fと3Fにあるぞ。

レースゲーマー感涙の光景。20種類以上のレースゲームがズラリと並ぶ！

スタッフより

駅から徒歩1分! 駐車場は1200台収容可能! そして約600台のゲーム機!! 最新ゲームから往年の名作レースゲームまで取りそろえた、幅広いラインナップが自慢です。その上、飲食やカラオケも完備しており、死角はありません。ゲーム大会やイベントも盛りだくさん! 皆さまのご来店を、心よりお待ちしております!!

プライズとメダルゲームのメッカ

プラサカプコン 千葉ニュータウン店

住 千葉県印西市中央北3-3イオン千葉ニュータウンショッピングセンターシネマスポーツ棟2F
☎ 047-648-4248
HP http://www.capcom.co.jp

ミスX「プライズマシンの数がとても多いですね～。その上景品がとても取りやすそうに配置されており、プライズコーナーをひと回りする頃には両手がふさがっていそうな感じですよ♪」
DB「メダルコーナーも負けてはいないぞ。多人数で遊べる超大型マシンから、スロットまで取りそろえた幅広いラインナップ。そして時期によってはカプコンのニューマシンがロケテストされていることも！ 他店では見られないメダルゲームで遊ぶ、至福のひと時が味わえるのだ！」

大型メダルゲームが立ち並ぶ光景は圧巻！絢爛豪華な雰囲気に心が躍る！

レースゲームやガンシューなども、ひそかに充実。ゲーマー層も楽しめるのだ

音ゲーや『連ザII』をはじめとするビデオゲームも設置 熱戦が繰り広げられる

スタッフより

ファミリーやカップルをはじめ、さまざまなお客様にお楽しみいただけるアミューズメントスペースです。中でもプライズコーナーには自信アリ! 多種多様なマシンに豊富な景品をご用意して、皆さまをお待ちしております。お子様が安心して遊べるキッズ向けコーナーも完備! 印西にお越しの際は、ぜひご来店くださいませ。

買い物帰りに自然と足が向かう！

ファンタジーアイランド 鎌ケ谷店

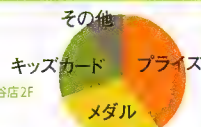
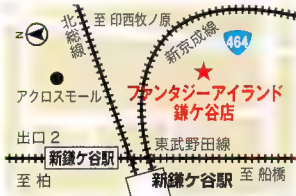
住 千葉県鎌ケ谷市新鎌ケ谷特土地区画整備事業内32街区1-1外シャスコ鎌ケ谷店2F
☎ 047-441-2081
営 9:00～23:00
HP なし

ミスX「お客さんはファミリー層が中心のゲームコーナーです。プライズとメダルコーナー、キッズ向けカードゲームが特に充実していますね。シール機も隠れた人気があり、学校帰りの女子校生などがよく来店しているそうですよ」
DB「メダルが100円で15枚、500円で85枚、1000円で180枚借りられるというのは、なかなかお得だな～。子供にも親御さんのサイフにも優しい!(笑)」
ミスX「毎週土、日曜には、同店の人気キャラクター"ララちゃん"と一緒に遊べるイベントがあり、小学生以下のお子さんたちでにぎわっているそうです。とてもいい思い出になりそうですね♪」

お店の入り口からして、楽しげな空気でいっぱいだ。

『ムシキング』や『ドラゴンボール』にもク(は)…中！

スタッフより

イオン鎌ヶ谷内2Fにある、ファミリー向けのゲームコーナーです。「安心、安全」をモットーに、笑顔で応対! ご家族で過ごす楽しいひと時をサポートさせていただきます。また、プライズコーナーやメダルコーナーでは、さまざまなイベントやサービスを実施! スタッフ一同、皆さまのご来店を心よりお待ちしています。

キッズカード ビデオゲーム メダル スロット 音楽ゲーム レトロゲーム キッズカード

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

次回は山形県のゲームセンターを紹介する予定ですわ。山形県の皆さん、楽しみに待っていてくださいね。引き続き当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報をお待ちしております。 あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年7月27日（金）当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

エクサム様ご提供

1 等身大はぁとポスター 3名様

ホビージャパン様ご提供

2 愛乃はぁとフィギュア 3名様
※受注生産のため、発送は12月になります。

KONAMI様ご提供

3 e-Amusement PASSカード 日本プロ麻雀連盟 プロ麻雀士サイン入り 4名様
※小島プロ、森山プロ、田村プロ、灘澤プロのいずれがほしいか明記してください。

ケイブ様ご提供

4 ピンクスウィーツ インストカードセット 1名様

タイトー様ご提供

5 ハーフライフ 2 サバイバー ステッカー 10名様

10 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

12 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア まつりのように feat.okama セットで2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

6 PS2用ソフト「エースコンバット5」 3名様

セガ様ご提供

8 アンサー×アンサー Tシャツ 3名様

11 MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラ フィギュア Vol.2 セットで3名様

13 「タッチ・デ・ウノー!DS オリジナルサウンドトラック」 2名様

ナムコ様ご提供

7 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

9 全日本ポーカー選手権 公式ガイドブック 3名様

マイルストーン様ご提供

16 ゲームキューブ用ソフト「ラジルギ・ジェネリック」 3名様

17 武蔵野宇宇川大学付属高等学校校章バッジ 1名様 ※この学校は実在しません

5pb.様ご提供

18 「EXTRA - OFFICIAL COMPILATION」CD 1名様

編集部提供様ご提供

19 アルカディア特製図書カード 10名様

バンプレスト様ご提供

14 キン肉マン ソフビフィギュア スペシャルver. 5個セットで3名様

15 どこでもいっしょFunCollection パンクだニャ!ぬいぐるみ. 2個セットで2名様
※色は選べません。

20 プレイステーション・ポータブル 4名様

CRUSH!! 弓塚さつき

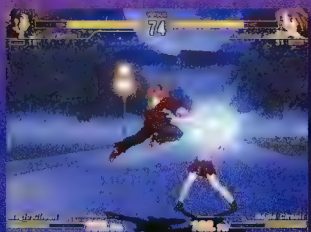
闘劇予選で大活躍の弓塚さつき。画面中央での起き攻めの返し方は覚えておいて損は無い。

Text：はと

弓塚さつき戦での心構え	●置いておくジャンプ攻撃を主軸に
	●空中に居るときはEX対空アームを警戒
	●起き攻めへの選択肢を知っておく
闘いやすいキャラ	ネロ・カオス、メカヒスイ、ワラキアの夜

キャラを知る

弓塚さつきは、空中のビートエッジが無い代わりに空中ダッシュが素早く、空中投げから強力な起き攻めに持ち込める一発キャラ。

地上のダッシュがステップのため、間合い調整が難しく地上から近付いてくることはほぼ無い。さらに空中の「置いておくジャンプ攻撃」に弱いのでEX対空アームと空中投げに注意しつつ、近付かれないようにジャンプ攻撃を撒いてけん制していこう。特に両シオン、両秋葉、メカヒスイ、ネロ・カオス、ワラキアの夜のジャンプAはかなり有効。弓塚さつきのゲージを使わせてしまえば、格段に立ち回りやすくなるぞ。

弓塚さつきは空中投げからの起き攻めと、豊富な対空技が武器。うかつに近付かないように。

下に強いジャンプAを持っているキャラならばら撒いているだけで対応されにくい。

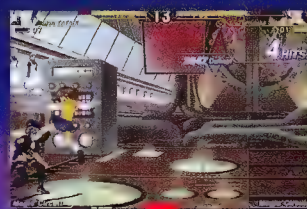
POINT——起き攻めに対してどうするか？

弓塚さつきの起き攻めに対しての選択肢は……、

強制開放……1ボタンで簡単に切り返しが狙える。ただし、弓塚さつき側がジャンプC→立ちBと入れ込まれると相殺を取られてしまう。

避け……しゃがみCを避けて反撃できる。弓塚さつきが中段を仕掛けてきたときは対応される。

表裏バックステップ複合入力（⬌連打）……画面中央限定。読まれなければ反撃を受けにくい。

表中段にシールド、裏下段にシールドバンカーの両対応……画面中央限定。下段のタイミングに合わせてシールドバンカーを入力すると、中段にはシールドで対応できる。

単純な二択になる画面端の起き攻めには、相手の動きを見て「立ち」で待つのではなく、「しゃがみ」で待ち、そこからガードを切り替えよう。前者は立ち状態の判定が残るため、危険だ。

CRUSH!! 軋間紅摩

攻撃力が高い上に、素早いダッシュを持つ。動きに惑わされず、ポイントを決めて闘おう。

Text：腐乱人形

軋間紅摩戦での心構え	●うかつな跳び込みは厳禁
	●暴れは最低限に抑えろ
	●ビートエッジを振り分けてGCBCミスを誘発させろ
闘いやすいキャラ	吸血鬼シオン、遠野志貴、ネロ・カオス

キャラを知る

軋間紅摩は空対空で強いジャンプBや、下への判定が強く跳び込みで優秀なジャンプCを持ち、地上では対空に優れたしゃがみBやリーチが長く暴れつぶしに使いやすい立ちCが強い。また位置限定で追撃が入る発生4フレームのA圧壊と、発生は遅いが投げ間合いが広いB圧壊は大きなプレッシャーとなる。

軋間紅摩の弱点は、空中で1度しか通常技を振れないこと。ジャンプB、C共に発生が早くないので、ジャンプAなどの下からの突き上げに対処するには技を置いておくしか無い。相手が置き攻撃をすると読めれば着地までのスキを狙えるのだ。

ダッシュ相殺〜A圧壊も強さの一つだが、しゃがみA連打で勝てることもあるので諦めるな。

単調な固めはGCSBキャンセルA圧壊の的。下段や、ディレイを必ず交ぜていこう。

POINT——対空を誘うことを意識

軋間紅摩は対空技を多く持つため、跳び込みはリスクが大きい。吸血鬼シオンや翡翠のように、空中で軌道とタイミングをずらす技を持っているキャラは比較的跳び込みやすいといえるが、それでも過信は禁物だ。全キャラ共通で空中シールドは抑止に重要なので覚えておこう。

タイミングをずらせても押しっぱなしシールドには無力。空振りさせることを忘れずに。

POINT——まずは暴れつぶしを警戒

軋間紅摩の固めは圧壊のプレッシャーがあるため暴れやジャンプをしてしまいがちだが、それでは相手の思うつぼ。圧壊を狙うことはリスクが高いため、暴れつぶしが楽な軋間紅摩側に余裕を与えてしまう。ガードを第一に考え、時折シールドバンカーを狙っていくのが重要だ。

軋間紅摩が投げを狙いにいかずに勝負が着いてしまうようでは読み合いにもならないぞ。

軋間紅摩対策補足：軋間紅摩のビートエッジにGCSBを狙うときは、立ちCを意識しよう。技を出すときに前進するため、つなぎに多用されやすいが、GCSBを合わせられればほぼ確定する。

『Ver.B2』対戦攻略

白レン

しゃがみAとコマンド投げが強力な二択になっている白レン。
これを軸に効果的に起き攻めへ取り入れていこう。

Text：白

[illegible]フリーズ後は技をガードさせ[illegible]間合いが離れないので、BE[illegible]をガードさせてからでも

その場でA[illegible]つかめる！ [illegible]の一つとして[illegible]

起き攻めのバリエーションを増やそう！

連続技からのBEしゃがみC→Aスワン・レイク（以下スワン）でダウンを取ったときは、最速でBE・Aフルール・フリーズ・クルールー（以下フリーズ）を出すと全段当たらないのこれを応用して……、

最速BE・Aフリーズ→ハイジャンプ→着地Aナーサリー orEXナーサリー

で二択を仕掛けていこう。着地際にちょうど相手の硬直が切れるので非常に効果的だ。またAスワンの後に少し遅らせてAフリーズを重ねると全段ガードさせられるので、ハイジャンプ→着地しゃがみAで暴れやジャンプをつぶせる。

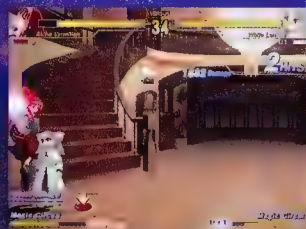
ディレイAフリーズ→ハイジャンプの後に、着地せずに低めの空中ダッシュ⬇＋Cの中段も有効。ここでは【ジャンプ中⬇＋C→ジャンプB】を使っていこう。ジャンプBを少しためればモーションだけ見せつつ着地するので下段の選択肢やナーサリーの選択肢を迫っていける。また、Aスワン後に相手の背後に少しすき間が空いているならA[illegible]で地上[illegible]きの地[illegible]を重ねる[illegible]が速いキャラは[illegible]に最速空中ダ[illegible]テライト[illegible]分からない蹴り[illegible]六兎などを空振りさせ[illegible]る（対象外のキャラにも着地[illegible]空中ダッシュからジャンプ中⬇＋C→ジャンプBで可能）。画面端近くのAナーサリーからもジャンプ中⬇＋Cを重ねていくが、こちらはバックジャンプ～高めの空中ダッシュから仕掛けていこう。

また、画面端ならBEしゃがみC→Aスワン後に、バックジャンプBEジャンプC～A空中スノウ・バレットで攻め込むのもアリ。弾のおかげで安全に攻め込みやすい上に、空中ガードで逃げられた場合も対応しやすいのが魅力だ（右写真参照）。

[illegible]フリーズなら相手の硬直が少し[illegible]ので……、

ハイジャンプ→着地からの二択が有効になる重ね方を覚えておこう。

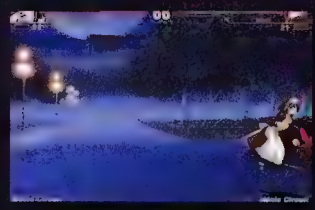
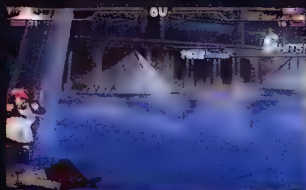
主力となっている空中ダッシュ orジャンプ中⬇＋Cからの二択は、BEジャンプBにつなごう。

着地が早く、近くなるため、着地後の下段と投げが有効。BEのタイミングを変えていこう。

しゃがみC→Aスワン～バックジャンプBEジャンプC～急降下後はジャンプしたくなるが、

逃げる相手をEXフリーズで簡単に落とせる。間合いが近いなら立ちCでもOK。

地上投げからのめくりを狙う

翡翠、メカヒスイは2P側のコンパネ限定で地上投げから裏回りを狙える。画面端に追い詰めた状態で、地上投げからハイジャンプ～頂点付近でジャンプA（空振り）とつなげば、画面端に潜り込むことができる。裏に回った後は補正の緩いB攻撃をバッチリ重ねられるので、一気に大ダメージが狙える。また、ジャンプ攻撃を変えたり空中ダッシュでも裏に回れることもある。

また、地上投げ後、一瞬歩いてから前方ジャンプするだけで裏に回れる。こちらの方が行動できる選択肢が多いので、ぜひ練習しておこう。

ハイジャンプからの攻撃タイミングは頂点を過ぎた一瞬後。これが難しいようなら……、

一瞬歩き～ジャンプがオススメ。メカヒスイには裏回り～Bジェット・パイという最終兵器も。

対戦攻略

翡翠、メカヒスイ

巷で話題!? の2P限定の裏回りを紹介。画面端の地上投げから一気にカタを付けよう。

Text：KZA

補足　翡翠、メカヒスイ補足：紹介した連係は、初見では絶大な効果を発揮するが、翡翠だとネコアルク、ネコアルク・カオスに、メカヒスイだとレン、白レン、ネコアルク、ネコアルク・カオスに対してはほぼ裏回りができないので狙わない方が無難だ。

究極の超人たちの宴、ついに開幕！

打撃かわし	⇨＋Ⓖ
組み弾き	⇦＋Ⓖ
真・火事場のクソ力発動	㊉㊉㊉同時押し

いよいよ稼働となった『キン肉マン マッスルグランプリ2』。総勢37人以上という多くの超人たちを操り、最強の超人を目指せ！　原作アニメの名シーンを再現するバトルを展開するのもアリだぞ。

キン肉マン マッスルグランプリ2
- ■メーカー　：バンプレスト
- ■ジャンル　：対戦格闘アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2007年6月21日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM 256（246＋モード）／SYSTEM 246

Text：黒鉄タカスエ

基本システムをおさらいしよう

[illegible]

打撃

打撃技は、レバーとの組み合わせや、打撃を出す順番によって出る技が違ってくる。打撃技には、見た目の違いはあれど上下段の区別は無く、ガードボタンを押していさえいれば、すべての打撃技をガード可能だ。

打撃には、よろけを誘発する技や相手を浮かせる技などがある。それらを組み合わせて出すことで、コンボをつないでいくことができるのだ。

よろけ技がヒットすれば、さらなる追撃のチャンス！

見た目は下段攻撃のようだが、ガードさえしていれば防げる。

必殺技

必殺技ボタンで、キャラごとに多数用意された必殺技を繰り出せる。必殺技を使用すると、体力ゲージ下の「テンションゲージ」が技ごとに決められた数だけ消費される。

必殺技には、「打撃」属性と「組み」属性のものがある。それぞれ、通常の打撃、組み技と同じ扱いになるので、使用キャラの必殺技の属性はきちんとチェックしておこう。

打撃系の必殺技は、通常技の締めにキャンセルして出せる。

組み系の必殺技は、通常技をガードさせて狙ってみよう。

組み技

レバー＋組ボタンの組み合わせで、さまざまな組み技を繰り出せる。組み技は、常につかみモーションが出るので、打撃を重ねられるとつぶされる危険性がある。突然出すのではなく、打撃や打撃系の必殺技をガードさせて打撃を意識させるなど、狙いやすい場面を作ってからにしよう。

組み技の間合いは、キャラごとに違いがある。基本的に威力の高い重量級キャラは間合いが狭めで、素早いキャラは大きく踏み込んで組みにいく傾向がある。自キャラや対戦相手の間合いをある程度把握しておかないと、思いも寄らない位置から組み技をくらってしまう。気を付けよう。

組み技を出すと、必ずつかみモーションが発生する。

投げ間合いは差がある。自キャラの間合いを覚えよう。

基本は打組Gの三すくみ

本作の対戦の基本は、打撃・組み・ガードの三すくみ。それぞれ、打撃は組み技をつぶし、組み技はガードされず、ガードは打撃を完全に防ぐ。これは必殺技についても同様で、打撃必殺技、組み系の必殺技が、下の図に組み込まれていると考えればオーケーだ。

その数、総勢37名!!

デフォルト全キャラクターコマンドリスト

コマンドリストの見方

ゲージ……技を出すのに必要なゲージの数
浮かせ……ヒット時に相手を浮かせる効果を持つ

ここからのページでは、『キン肉マン マッスルグランプリ2』に登場する総勢37人のデフォルトキャラクターのコマンドリストを一挙に公開！ どのキャラも数多くの技を持っており、前作から継続して登場しているキャラは新技を多数習得して帰ってきている。使用キャラの技をしっかりと覚えて、対戦に役立てよう！

キン肉マン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	3連チョップ	打・打・打	
	クロスチョップラッシュ	打・→+打・打・打	
	クロスチョップショルダー	打・→+打・打・打・→→+打	
	空手チョップラッシュ	→+打・打・打	
	空手チョップショルダー	→+打・打・打・→→+打	
	肉のカーテン	←↙↓↘→+打	
	肉のカーテンアタック	(肉のカーテン中に)→→+打	
	アリキック	↓+打・↓+打・↓+打	
	肉弾エルボードロップ	↑+打	
	チャージショルダー	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←←+打	
	ショルダータックル	←→+打	
	スリーマンスキック	↓↘→+打	
	延髄斬り	↓↙←+打	
	ショルダータックル	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	フライングヘッドシザース	組	
	ボディスラム	→+組	
	水車落とし	→→+組	
	ブレーンバスター	↓↘←+組	
	ベアハッグ	(中よろけ相手に)組	
	パワーボム	(大よろけ相手に)組	
	垂直落下式バックドロップ	(背後相手に)組	
	コブラツイスト	(背後相手に)→+組	
	超人絞殺刑	(ロープ背負い相手に)→→+組	
	“52の関節技” 脇固め	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	火事場のメガトンパンチ	必	
3	カンガルークラッチ	→→+必	
3	地獄卍固め	←←+必	
2	キン肉地雷	←→+必	浮かせ
3	キン肉バスター	↓↘→+必	
3	“52の関節技” キャプチュード	↓↙←+必	
7	風林火山「風」	→↘↓↙←+必	
	風林火山「林」	(風林火山「風」中に)←+組	
	風林火山「火」	(風林火山「林」中に)←→+組	
	風林火山「山」	(風林火山「火」中に)←↙↓↘→+組	
	裏・風林火山「山」	(風林火山「火」中に)←↓↙+組	
3	キン肉ドライバー	→↓↘+必	
3	イエローホール	←↓↙+必	
超必殺技			
9	完璧マッスルスパーク	←↙↓↘→+組+必	
9	おならスパーク	→↘↓↙←+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	阿修羅バスター返し	(阿修羅バスターに合わせて)←+Ⓖ	

テリーマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツーソバット	打・打・打	
	ワンツーアッパー	打・打・←+打	
	テキサスコンビネーション	打・打・←+打・→+打	
	ウェスタンコンビネーション	打・打・←+打・←+打	
	デリンジャーショット	打・←+打	
	マシンガンラッシュ	→+打・打・打・打・打	
	レイジングホース	←+打・↓+打・←+打・→+打	
	フライングニードロップ	↑+打	
	水面蹴り	↓+打	
	テキサスアッパー	→→+打	浮かせ
	ローリングソバット	↓↘→+打	
	マーシャルアーツキック	↓↙←+打	
	ジャンピングニーパット	(ダッシュ中に)打	浮かせ
投げ技			
	ショルダーアームブリーカー	組	
	フライングヘッドシザース	→+組	
	ナックルパート	←→+組	
	サイドスープレックス	↓↙←+組	
	オクラホマスタンピード	(中よろけ相手に)組	
	全身全霊をかけたブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	ブルドッギングヘッドロック	(背後相手に)組	
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)→+組	
	カーフブランディング	(背後相手に)→↓↘+組	
	ダーティラッシュ	(ロープ背負い相手に)↓↘→+組	
	カーフブランディング	(コーナー背負い相手に)→↓↘+組	
	フロントスープレックス	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	テキサススマッシュ	必	
1	テキサスストレート	→→+必	
2	テキサスコンドルキック	←←+必	
1	トラースキック	←→+必	
2	テキサスラッシュ	↓↘→+必	
5	足払い	→↘↓↙←+必	
	スピニングトゥホールド(1)	(足払い中に)↓↘→+組	
	スピニングトゥホールド(2)	(スピニングトゥホールド(1)中に)↓↘→+組	
	スピニングトゥホールド(3)	(スピニングトゥホールド(2)中に)↓↘→+組	
	テキサスクローバーホールド	(足払い中に)↓↙←+組	
超必殺技			
9	テキサスクローバーホールド	→↓↘+打+必	
9	カーフブランディング	←↓↙+打+必	

ロビンマスク COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ノーブルコンビネーションA	打・打・打	
	ノーブルコンビネーションB	打・打・↓+打	
	ノーブルコンビネーションC	打・打・→+打	
	ビーストコンビネーションA	→+打・打・打	
	ビーストコンビネーションB	→+打・打・↓+打	
	ロイヤルコンビネーションA	←+打・打・打	
	ロイヤルコンビネーションB	←+打・打・←→+打	
	ダイナスティコンビネーションA	←+打・打・←→+打・打・打	
	ダイナスティコンビネーションB	←+打・打・←→+打・打・↓+打	
	ライジングニー	←→+打	浮かせ
	超人ロケット	(ライジングニー中に)打	
	ロビンドロップ	↑+打	
	ロードロップキック	↓+打	
	アッパーカット	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←←+打	
	グラウンドラリアート	←↙↓↘→+打	
	アッパーカット	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ブルドッギングヘッドロック	組	
	アームブリーカー	→+組	
	サイドスープレックス	↓↘→+組	
	デスバレーボム	↓↙←+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組	
	エアプレンスピン	(大よろけ相手に)組	浮かせ
	滞空落下式バックドロップ	(背後相手に)組	
	タワーブリッジ	(落下中相手に)→→+組	
	脇固め	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
2	ユニコーンヘッド	必	浮かせ
2	アノアロファイヤー	→→+必	
2	ファイヤータービン	←←+必	
1	ライナータックル	←→+必	
3	タワーブリッジ	↓↘→+必	
3	ロビンスペシャル1st	→↓↘+必	
3	逆タワーブリッジ	←↙↓↘→+必	
5	ロビンマスク死のコース 第一段階	→↘↓↙←+必	
	ロビンマスク死のコース 第二段階(1)	(ロビンマスク死のコース 第一段階中に →←+組	
	ロビンマスク死のコース 第二段階(2)	(ロビンマスク死のコース 第二段階(1)中に)→→+組	
	タワーブリッジ	(ロビンマスク死のコース 第二段階(2)中に)→↘↓↙←+組	
	ハーフボストン	(ロビンマスク死のコース 第一段階中に)←←+組	
超必殺技			
9	ロビンスペシャル	→↓↘+組+必	
9	ロープワークタワーブリッジ	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必	

ラーメンマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	三連撃	打・打・打	
	三連撃・改	打・打・→→+打	
	四連衝	打・打・←+打・打	
	四連衝・改	打・打・←+打・→→+打	
	五連斬	打・打・←+打・打・←→+打	
	五連斬・改	打・打・←+打・打・→→+打	
	二連龍尾脚	↓+打・↓↙←+打	
	二連暗脚	↓+打・↓+打	
	二連暗滅掌	↓+打・↓+打・↓↘→+打	
	二連衝	←+打・打	
	二連衝・改	←+打・→→+打	
	三連斬	←+打・打・←→+打	
	三連斬・改	←+打・打・→→+打	
	蓮華双龍脚	←←+打・←+打	
	蓮華龍脚・改	←←+打・→+打	
	虎尾脚	→+打	
	背面エルボー	←→+打	
	烈火太陽脚	↑+打	
	アッパーエルボー	→→+打	浮かせ
	寸勁	↓↘→+打	
	龍尾脚	↓↙←+打	
	ダッシュキック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	スイングネックブリーカー	組	
	オクラホマスタンピード	→+組	
	ブルドッギングヘッドロック	→→+組	
	ショルダーアームブリーカー	←→+組	
	サイドスープレックス	→←+組	
	シュミット流バックブリーカー	↓↘→+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組	
	ネックハンギングツリー	(大よろけ相手に)組	
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組	
	フロントスープレックス	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	回転龍尾脚	必	
2	百戦百勝脚	→→+必	浮かせ
1	心突錐揉脚	←←+必	
2	空手殺法“死の舞い”	←→+必	
1	レッグラリアート	↓↘→+必	
1	飛翔龍尾脚	↓↙←+必	
5	足すくい	→↘↓↙←+必	
	残虐技“口裂刑”	(足すくい中に)→+組	
	中国拳法の嵐	(残虐技“口裂刑”中に)←→+組	
	キャメルクラッチ	(中国拳法の嵐中に)←↙↓↘→+組	
	ロメロスペシャル	(足すくい中に)←+組	
3	スタンディングキャメルクラッチ	→↓↘+必	
超必殺技			
9	九龍城落地	→↓↘+打+必	
9	フライングレッグラリアート	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	キャメルクラッチ返し	(ブロッケンJr.のキャメルクラッチに合わせて)←+Ⓖ	

ウォーズマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツーミドル	打・打・打	
	ワンツーボディ	打・打・→+打	
	ライジングアッパーコンボ	打・打・→+打・打・打	
	ライジングサマーコンボ	打・打・→+打・打・→↓↘+打	
	サンセットアッパーコンボ	→+打・打・打・打	
	サンセットサマーコンボ	→+打・打・打・→↓↘+打	
	サンセットローコンボ	→+打・↓+打	
	ニースタンプ	↑+打	
	水面蹴り	↓+打	
	強烈な左ストレート	→→+打	浮かせ
	サマーソルトキック	→↓↘+打	浮かせ
	強烈な左ストレート	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ボディスラム	組	
	フライングヘッドシザース	→+組	
	スイングネックブリーカー	→→+組	
	ショルダーアームブリーカー	←→+組	
	オクラホマスタンピード	↓↘→+組	
	ブレーンバスター	↓↙←+組	
	ドラゴンスクリュー	←↙↓↘→+組	
	ショルダーバスター	(中よろけ相手に)組	
	ブン投げ	(中よろけ相手に)←↙↓↘→+組	
	コルバタ	(大よろけ相手に)組	
	ジャイアントスイング	(大よろけ相手に)←↙↓↘→+組	
	コブラツイスト	(背後相手に)組	
	スリーパー	(背後相手に)→+組	
	デスバレーボム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ベアークロー	必	
1	ストレートベアークロー	→→+必	
5	股抜きスライディング	←←+必	
	ストームエルボー(1)	(股抜きスライディング中に)→+組	
	ストームエルボー(2)	(ストームエルボー(1)中に)→→+組	
	ストームエルボー(3)	(ストームエルボー(2)中に)←→+組	
	パロスペシャル	(股抜きスライディング中に)→↓↘+組	
2	ベアークローフィニッシュ	←→+必	
2	スクリュードライバー	↓↘→+必	浮かせ
3	ウォーズレッグブリーカー	→↘↓↙←+必	
3	パロスペシャル	→↓↘+必	
超必殺技			
9	二刀流スクリュードライバー	←↙↓↘→+打+必	浮かせ
9	パロスペシャル ジ・エンド	←↙↓↘→+組+必	

ブロッケンJr. COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	スラッシュコンビネーションα	打・打・打	
	スラッシュコンビネーションβ	打・打・←+打	
	スラッシュコンビネーションγ	打・打・←+打・→+打	
	ネオスラッシュα	→+打・打・打	
	ネオスラッシュβ	→+打・打・←+打	
	ネオスラッシュγ	→+打・打・←+打・→+打	
	ネオスラッシュω	→+打・打・↓↙←+打	
	エアースラッシュ	↑+打	
	グラウンドスラッシュ	↓+打	
	グラウンドエアー	↓+打・↑+打	
	ダイビングヘッドバット	←+打	
	アッパースラッシュ	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←→+打	
	直伝のローリングソバット	↓↙←+打	
	ライジングトゥ	→↓↘+打	浮かせ
	蹴り落とし	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	フロントスープレックス	組	
	ボディスラム	→+組	
	ダブルアームスープレックス	↓↘→+組	
	キャメルクラッチ	→↘↓↙←+組	
	ノーザンライトスープレックス	(中よろけ相手に)組	
	ブレーンバスター	(中よろけ相手に)↓↘→+組	
	ツヴァイスラッシュ	(大よろけ相手に)組	
	パイルドライバー	(大よろけ相手に)↓↘→+組	
	ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組	
	スイングDDT	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ベルリンの赤い雨	必	
3	カリフォルニアクラッシュ	→→+必	
9	見よう見まねの順逆自在の術	(相手の攻撃に合わせて)←←+必	
3	ブレーンクロー	←→+必	
3	ハンブルグの黒い霧	↓↘→+必	
3	ブレーメンサンセット	↓↙←+必	
3	毒ガス	←↓↙+必	
超必殺技			
9	ベルリンの赤い雨	↓↘→+打+必	
9	連撃ベルリンの赤い雨	↓↙←+打+必	

ウルフマン COMMAND LIST

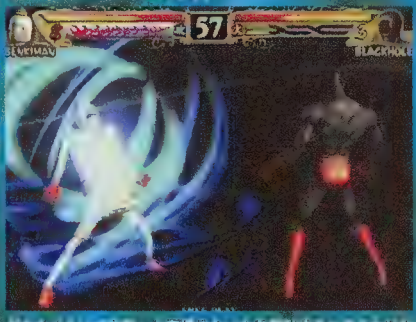
ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	突っ張りラッシュ	打・打・打・打・打	
	袈裟斬り張り手	打・打・←+打	
	突き上げ張り手	打・打・←+打・→+打	
	喉輪張り手	→+打・打・打・打	
	けたぐり	←+打	
	突き出し	←+打・打	
	八艘跳び	↑+打	
	足刈り張り手	↓+打	
	踏込み張り手	→→+打	浮かせ
	首刈り張り手	←←+打	
	てっぽう	←→+打	
	突き出し張り手	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	頭突き	組	
	浴びせ倒し	→→+組	
	雷頭突き	←→+組	
	上手投げ	↓↘→+組	
	下手投げ	↓↙←+組	
	ボディスラム	(中よろけ相手に)組	
	のど輪落とし	(大よろけ相手に)組	
	送り吊り落とし	(背後相手に)組	
	のど輪落とし	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ウルフマン張り手	必	
1	四股	↓+必	
2	発気揚揚張り手	→→+必	
3	居反り投げ	↓↘→+必	
5	サバ折り(1)	→↓↘+必	
	サバ折り(2)	(サバ折り(1)中に)→→+組	
	吊り投げ	(サバ折り(2)中に)↓↘→+組	
	撞木反り	(サバ折り(1)中に)↓↙←+組	
超必殺技			
9	合掌捻り	←↙↓↘→+打+必	
9	ネコだまし	→↘↓↙←+打+必	

ペンタゴン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ツイストラッシュ	打・打・打	
	ウァールコンボ	打・打・←+打	
	ウァールサマー	打・打・←+打・→+打	
	ヒールコンボ	打・打・打・←+打	
	ウィンドサマー	打・打・打・←+打・→+打	
	トライショット	→+打・打・打	
	トライヒール	→+打・打・打・←+打	
	トライウィンドサマー	→+打・打・打・←+打・→+打	
	ツイストヒール	←+打・打	
	ダブルヒールサマー	←+打・打・→+打	
	エアスタンプ	↑+打	
	ツインアクセル	↑+打・→+打	
	スピンキック	↓+打	
	サマーソルトキック	→→+打	浮かせ
	ウィンドヒール	↓↙←+打	
	フライングボディアタック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	超人工衛星シザース	組	
	フライングヘッドシザース	→+組	
	フランケンシュタイナー	↓↘→+組	
	スイングDDT	↓↙←+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組	
	四次元ニードロップ	(大よろけ相手に)組	
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組	
	パイルドライバー	(上空相手に)←→+組	
	フランケンシュタイナー	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	スペースキック	必	
2	フライングボディアタック	→→+必	
2	スペースファルコン	←→+必	浮かせ
2	メテオヒールドロップ	→↘↓↙←+必	
2	クロストルネード	→↓↘+必	浮かせ
5	クロノスチェンジ	(相手の攻撃に合わせて)←↓↙+必	
超必殺技			
9	スペースラッシュ	←↙↓↘→+打+必	
9	ストップ・ザ・タイム	(相手の攻撃に合わせて)←↓↙+打+必	

真・火事場のクソ力について

今作の新システム「真・火事場のクソ力」は、一定時間キャラクターの性能がパワーアップするもの。その強化時間は、発動時のテンションゲージ残量に比例しており、大体テンションゲージ1につき1カウントとなっている。つまり、テンションゲージをMAXまでためれば、10カウント程度パワーアップ状態を維持できる。なるべくテンションゲージ残量が多いときに発動しよう。

また、真・火事場のクソ力を発動した後は、そのラウンドに限りテンションゲージをためるスピードが、通常時の半分になってしまう。そのため真・火事場のクソ力は、勝負を決めにいくときや残りタイムが少ないときなど、ここぞという場面で使用するのがオススメだぞ。

どのタイミングで真・火事場のクソ力を発動するかあらかじめ考えて、必殺技の使用率を変えていこう。

バッファローマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ヘビーダブルアタック	打・打	
	メガトンアッパーコンボ	→→+打・打・打	
	メガトンアッパーコンボプラス	→→+打・打・打・↓↙←+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	グラウンドスイング	↓+打	
	ダブルハンマー	←←+打	
	バッファローハンマー	←→+打	
	スイングパンチ	↓↘→+打	
	ロングホーンドロップ	↓↙←+打	
	ロングホーンガード	←↙↓↘→+打	
	ロングホーンアッパー	(ロングホーンガード中に)→↓↘+打	浮かせ
	ロングホーンアッパープラス	(ロングホーンアッパー中に)↓↙←+打	
	ラリアート	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	超人風車	組	
	サイドスープレックス	→+組	
	スレッジハンマー	→→+組	
	ベアハッグ	←→+組	
	ツームストンパイルドライバー	←↙↓↘→+組	
	カンヌキスープレックス	↓↙←+組	
	メガトンシュート	(中よろけ相手に)組	
	トマホークハリケーン	(中よろけ相手に)←↙↓↘→+組	
	バッファロー BOMB	(大よろけ相手に)組	
	悪魔殺法キズ移し	(大よろけ相手に)←↙↓↘→+組	
	トリプルヘッドバット	(背後相手に)組	
	ハリケーンヒート	(落下中相手に)→→+組	
	バッファロー雪岩落とし	(コーナー背負い相手に)→→+組	
	パワースラム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	毒針ニーリフト	必	
3	ハリケーンミキサー	→→+必	浮かせ
2	悪魔殺法デビルシャーク	←←+必	浮かせ
2	串刺しロングホーン	←→+必	
3	スペシャルハリケーンミキサー	↓↘→+必	浮かせ
3	超人十字架落とし	↓↙←+必	
2	スカイハリケーンミキサー	→↓↘+必	浮かせ
超必殺技			
9	ハリケーンミキサー"死のコース"	←↙↓↘→+打+必	
9	ハリケーン十字架落とし	→↘↓↙←+打+必	
専用必殺技組み弾き			
	6を返すと9になる	(キン肉マンのキン肉バスターに合わせて)←+Ⓖ	

アシュラマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツーショルダー	打・打・打	
	アッパーコンビネーション	打・打・←+打・打	
	回し蹴りコンビネーション	打・打・←+打・打・→+打	
	蓮華掌コンボ	→+打・打・打	
	六道蓮華・壱	↓↘→+打	
	六道蓮華・弐	↓↘→+打・打	
	六道蓮華・参	↓↘→+打・打・→→+打	
	ハイキック	←←+打	
	キックナックルコンボ	←←+打・→+打	
	トリプルエルボー	↑+打	
	ロードロップキック	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	ショルダータックル	←→+打	
	ダッシュスマッシュ	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	トリプルボディスラム	組	
	回転エビ固め	→+組	
	パワーボム	→→+組	
	デスバレーボム	←→+組	
	ネックハンギングベアハッグ	(中よろけ相手に)組	
	ネックハンギングバスター	(大よろけ相手に)組	
	トリプルスリーパー	(背後相手に)組	
	コブラツイスト	(背後相手に)→+組	
	オクラホマスタンピード	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ダブルパンチ	必	
2	六本腕張り手	→→+必	
1	阿修羅魚雷	←←+必	
2	竜巻地獄	←→+必	浮かせ
3	阿修羅バスター	↓↘→+必	
3	阿修羅稲綱落とし	↓↙←+必	
超必殺技			
9	改良阿修羅バスター	←↙↓↘→+打+必	
9	阿修羅∞パワー	→↘↓↙←+打+必	

サンシャイン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	地獄のハエ叩き	打・打・打	
	ダウンハンマー	→+打	
	ハンマーアッパー	→+打・↑+打	
	ハンマーロー	→+打・↓+打	
	20文キック	←+打	
	コンクリートプレス	↑+打	
	サンドロップキック	↓+打	
	40文ロケット砲	→→+打	
	サンセットフリップ	↓↙←+打	
	ボディプレス	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ボディスタンプ	組	
	リフトアップドロップ	→+組	
	脳天エルボー	→→+組	
	ベアハッグ	←→+組	
	ヘルスイング	←↙↓↘→+組	
	メキシカンストレッチ	(中よろけ相手に)組	
	カナディアンバックブリーカー	(大よろけ相手に)組	
	超滞空ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組	
	バックドロップ	(背後相手に)→+組	
	カナディアンバックブリーカー	(落下中相手に)→→+組	
	リフトアップスラム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	地獄のコマ	必	
1	魔界ギロチンドロップ	↑+必	
2	地獄のコマ	→→+必	浮かせ
2	地獄の凱旋門	←→+必	
3	ジャイアントスイング	←↙↓↘→+必	
1	地獄のピラミッド	→↓↘+必	
超必殺技			
9	魔界地獄巡り(1Pカラー)	←↙↓↘→+打+必	
9	呪いのローラー(2Pカラー)	←↙↓↘→+打+必	

ザ・ニンジャ COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	連穿刀	打・打・打	
	連穿凶斬り	打・打・→+打	
	連穿頭蓋割	打・打・←+打	
	連穿甲冑断ち	打・打・←+打・←+打	
	頭蓋凶斬り	打・打・←+打・→+打	
	螺旋田楽刺し	↑+打	
	螺旋凶斬り	↑+打・→+打	
	螺旋地這	↑+打・↓+打	
	螺旋凶地這	↑+打・→+打・↓+打	
	地這脚	↓+打	
	地這蓮華	↓+打・打・打	
	地這蓮華脚	↓+打・打・←+打	
	地這蓮華連脚	↓+打・打・←+打・←+打	
	地這蓮華凶	↓+打・打・→+打	
	地這頭蓋凶	↓+打・打・←+打・→+打	
	地這凶斬り	↓+打・→+打	
	地這凶螺旋	↓+打・→+打・↑+打	
	地這螺旋	↓+打・↑+打	
	凶斬り	→→+打	浮かせ
	凶螺旋	→→+打・↑+打	
	凶地這	→→+打・↓+打	
	魔払い	←+打	
	顎割	←→+打	
	瞬転	↓↘→+打	
	田楽刺し	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	巻き投げ	組	
	オクラホマスタンピード	→+組	
	サイドスープレックス	←→+組	
	裏投げ	↓↘→+組	
	合気投げ	↓↙←+組	
	飛びつき腕十字	(中よろけ相手に)組	
	足絡めヒールホールド	(大よろけ相手に)組	
	弓矢固め	(背後相手に)組	
	アンクルホールド	(背後相手に)→+組	
	アバランシュホールド	(上空相手に)→↓↘+組	
	一本背負い	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	正拳突き	必	
3	アバランシュホールド	→→+必	
5	順逆自在の術	(相手の攻撃に合わせて)←←+必	
2	闇蜘蛛落とし	←→+必	
2	ニンジャ手裏剣	↓↘→+必	
5	背負い投げ	↓↙←+必	
	腕十字固め	(背負い投げ中に)←←+組	
1	手裏剣ストンピング	→↓↘+必	
3	転身の術	←↓↙+必	
超必殺技			
9	忍法業火羽輪の術	↓↙←+組+必	
9	忍法クモ糸縛り	(ロープ背負い相手に)↓↙←+組+必	

チャージキャンセルについて

前作『キン肉マン マッスルグランプリ』でコンボを繰り出す際に役立った、打撃の戻りモーションをテンションゲージためでキャンセルする「チャージキャンセル」は本作でも健在！　しかし、前作と比べると浮かせた相手が離れる距離が延びていたり、テンションゲージためをした後のスキが大きくなっているなど、いくつかの修正が加えられている。また、打撃技がテンションゲージためでキャンセルできるかどうかといった部分にも変更が加えられているぞ。

とはいえ、相手を浮かせた際のコンボにおいて重要なテクニックであることは間違い無い。しっかり練習してマスターしておくことで、攻撃力の底上げを狙っていこう！

チャージキャンセルは本作でも使える。とはいえ、いくつかの修正が加えられているので気を付けよう。

キン肉万太郎 COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツーハイキック	打・打・打	
	ワンツーダブルキック	打・打・←+打・打	
	マンタローコンビネーションA	打・打・→+打・打・打	
	マンタローコンビネーションB	→+打・打・打・打	
	マンタローコンビネーションC	→+打・打・←+打・打	
	地雷コンビネーション	→+打・打・打・→→+打	
	バックスピンキック	←+打	
	マンタローかかと落とし	↑+打	
	マンタロー地這い脚	↓+打	
	マンタロー地雷	→→+打	浮かせ
	浴びせ蹴り	←→+打	
	肉のカーテン	←↙↓↘→+打	
	浴びせ蹴り	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	一本背負い	組	
	裏投げ	→+組	
	エルボー	→→+組	
	ドラゴンスクリュー	←→+組	
	ショルダーネックブリーカードロップ	→←+組	
	フロントネックチャンスリー	↓↘→+組	
	のど輪落とし	↓↙←+組	
	袖釣り込み腰	(中よろけ相手に)組	
	ビクトル膝十字	(中よろけ相手に)←→+組	
	ベリートゥベリー	(中よろけ相手に)↓↙←+組	
	垂直落下式ブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	飛びつきぶら下がり腕十字	(大よろけ相手に)←→+組	
	カンヌキスープレックス	(大よろけ相手に)↓↙←+組	
	足絡み腕封じ	(背後相手に)組	
	首絞め背負い投げ	(背後相手に)←→+組	
	裏投げ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	マンタローエアー	必	
3	万太郎ボム	→→+必	
3	カルビっ屁バズーカ	←←+必	
3	キン肉バスター	↓↘→+必	
3	ターンオーバーキン肉バスター	↓↙←+必	
3	キン肉ドライバー	→↓↘+必	
7	イ・ロ・ハ地獄巡り「イ」	←↓↙+必	
	イ・ロ・ハ地獄巡り「ロ」	(イ・ロ・ハ地獄巡り「イ」中に)→←+組	
	イ・ロ・ハ地獄巡り「ハ」	(イ・ロ・ハ地獄巡り「ロ」中に)→↘↓↙←+組	
	イ・ロ・ハ地獄巡り「キン肉バスター」	(イ・ロ・ハ地獄巡り「ロ」中に)←↓↙+組	
超必殺技			
9	マッスルグラヴィディ	←↙↓↘→+組+必	
9	マッスルミレニアム	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	

ケビンマスク COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	掌底コンビネーション1st	打・打・打	
	掌底コンビネーション2nd	打・打・←+打	
	掌底コンビネーション3rd	打・打・←+打・←+打	
	掌底コンビネーションEnd	打・打・←+打・←+打・→+打	
	ローキックコンビネーションA	←+打・打・打	
	ローキックコンビネーションB	←+打・打・打・→+打	
	ローキックコンビネーションC	←+打・打・打・←+打	
	クイックロー	←←+打	
	クイックダブル	←←+打・→+打	
	タクティクスNo.9	↑+打	
	切り裂きスライディング	↓+打	
	ダブルニー	→→+打	
	ニールキック	←→+打	
	ストレート掌底	↓↘→+打	
	浴びせ蹴り	↓↙←+打	
	掌底アッパー	→↓↘+打	浮かせ
	喧嘩キック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ドラゴンスクリュー	組	
	フライングヘッドシザース	→+組	
	カンヌキスープレックス	↓↙←+組	
	マウント攻撃	←↙↓↘→+組	
	STF	→↓↘+組	
	デスバレーボム	(中よろけ相手に)組	
	カーテンコールキック	(中よろけ相手に)↓↙←+組	
	パワーボム	(大よろけ相手に)組	
	巴投げ	(大よろけ相手に)↓↙←+組	浮かせ
	ハイドフォーミスト	(背後相手に)組	
	タワーブリッジ	(落下中相手に)←→+組	
	ロビンスペシャル	(上空相手に)→↓↘+組	
	ロイヤルストレッチ	(ロープ背負い相手に)↓↙←+組	
	ハートアタックスティンガー	(コーナー背負い相手に)→↓↘+組	
	デスバレーボム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	必殺の右フック	必	
2	ダルマ落としコンビネーション	→→+必	
1	ケビントルネード	←←+必	浮かせ
2	マッハパルバライザー	←→+必	浮かせ
3	タワーブリッジ	↓↘→+必	
3	トルネードフィッシャーマンズスープレックス	↓↙←+必	
3	OLAP	→↓↘+必	
5	肩固め	←↓↙+必	
	ストームエルボー	(肩固め中に)→+組	
	三角締めストームエルボー	(ストームエルボー中に)↓↙←+組	
	ビッグプロブレムスープレックス	(肩固め中に)→←+組	
超必殺技			
9	ビッグベンエッジ	→↘↓↙←+組+必	
9	プロヴァケーショントゥキック	←↙↓↘→+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	キン肉ドライバー返し	(キン肉万太郎のキン肉ドライバーに合わせて)←+Ⓖ	

ベンキマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	タ、タンマだ…	打・打・打	
	これでも喰らえ！	打・打・→→+打	
	これが奥の手だ！	打・打・←←+打	
	ちょっとタンマだ…	打・打・→打・打・打	
	これでも喰、ぬおっ⁉	打・打・→打・打・↓↘→+打	
	降参しろ！	打・打・→打・打・↓↙←+打	
	もう怒ったぞーっ！	←+打・打・打・打	
	もう怒っ、ぬおっ⁉	←+打・打・打・打・↓↘→+打	
	もう怒、騙されたな！	←+打・→+打	
	これで！	↓↙←+打	
	お前も！	↓↙←+打・↓↙←+打	
	オシマイだ！	↓↙←+打・↓↙←+打・↓↙←+打	
	このやろう！	↑+打	
	参ったか⁉	↓+打	
	喰らえ！	→→+打	
	奥の手だ！	←←+打	
	ぬおっ⁉	↓↘→+打	
	ぜぇ…はぁ…	←↓↙+打	
	ダッシュヘッド	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	逆水平	組	
	ヘッドロックパンチ	→+組	
	ショルダーネックブリーカードロップ	→→+組	
	足掛けフェイスバスター	←→+組	
	河津落とし	→←+組	
	逆水車落とし	↓↘→+組	
	チンクラッシャー	↓↙←+組	
	マンハッタンドロップ	(中よろけ相手に)組	
	渦巻きドロップ	(大よろけ相手に)組	
	アトミックドロップ	(背後相手に)組	
	マンハッタンドロップ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ウンがついてるぞ！	必	
1	流れてしまえ！	→→+必	
1	汚れを落としてやる！	←←+必	
3	臭い三連撃	←→+必	
2	詰まらないものですが！	↓↘→+必	
2	ホントに詰まらないものですが‼	←↙↓↘→+必	
2	汚れは飛んでいけ‼	→↘↓↙←+必	浮かせ
1	手は洗って清潔に！	→↓↘+必	浮かせ
9	七年殺し	←↓↙+必	
超必殺技			
9	恐怖のベンキ流し	←↙↓↘→+組+必	
9	恐怖のベン…？	→↘↓↙←+組+必	

悪魔将軍 COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツートラースキック	打・打・打	
	ジェネラルコンビネーション	打・打・←+打・打	
	ジェネラルコンビネーションプラス	打・打・←+打・打・→+打	
	チョッピングパンチ	←+打	
	チョッピングコンボ	←+打・↓+打	
	サタンコンビネーションA	→→+打・打・打	
	サタンコンビネーションB	→→+打・打・打・→+打	
	サタンコンビネーションC	→→+打・打・打・↑+打	
	トラースキック	←←+打	
	急降下爆撃	↓↘→+打	
	フットスタンプ	↓↙←+打	
	キン肉ドライバー封じ	←↙↓↘→+打	
	ライジングニー	→↓↘+打	浮かせ
	パワー吸収	←↓↙+打	
	ニーバズーカ	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	パイルドライバー	組	
	スカルクラッシュ	→+組	
	大雪山落とし	→→+組	
	ネックハングボム	←→+組	
	スピンダブルアームソルト	↓↙←+組	
	兜割り	→↘↓↙←+組	
	ストマッククラッシュ	(兜割り中に)→↓↘+組	
	ブリッヂ崩し	→↓↘+組	
	地獄の超特急	(中よろけ相手に)組	
	ロメロスペシャル(1)	(大よろけ相手に)組	
	ロメロスペシャル(2)	(ロメロスペシャル(1)中に)→+組	
	地獄風車	(ロメロスペシャル(1)中に)←→+組	浮かせ
	ダブルニークラッシャー	(背後相手に)組	
	超人圧搾機	(背後相手に)→+組	
	大雪山落とし	(上空相手に)←↙↓↘→+組	
	スパインバスター	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ショックダブルパンチ	必	
3	ダイヤモンドダストα	→→+必	浮かせ
3	ダイヤモンドダストβ	←←+必	
2	軟体エルボー	←→+必	
3	地獄のメリーゴーラウンド	↓↘→+必	
3	ネックハングスルー	→↓↘+必	
2	ヨガポーズ	←↓↙+必	
超必殺技			
9	地獄の断頭台	→↘↓↙←+組+必	
9	地獄の二重殺	(ロープ背負い相手に)→↘↓↙←+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	キン肉ドライバー返し	(キン肉マンのキン肉ドライバーに合わせて)←+Ⓖ	

ステカセキング COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	コンタクトコンボトリオ	打・打・打	
	コンタクトコンボカルテット	打・打・打・←+打	
	コンタクトコンボクインテット	打・打・打・←+打・→+打	
	ビートコンボ	→+打・打・打	
	ビートコンボマイナー	→+打・打・←+打	
	ビートコンボメジャー	→+打・打・←+打・→+打	
	コサックダンス	↓+打・↓+打・↓+打	
	コサックダンス&キック	↓+打・↓+打・↓+打・↓↘→+打	
	ヒップドロップ	↑+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	ヘッドホーンアタック	←←+打	
	前蹴り	←→+打	
	リズムキック	↓↘→+打	
	ダッシュアッパー	(ダッシュ中に)打	浮かせ
投げ技			
	オールディーズパイルドライバー	組	
	ボディスラム	→+組	
	水車落とし	→→+組	
	マンハッタンドロップ	(中よろけ相手に)組	
	オクラホマスタンピード	(中よろけ相手に)→→+組	
	Xファクター	(大よろけ相手に)組	
	サイドバスター	(背後相手に)組	
	アトミックドロップ	(背後相手に)→+組	
	マンハッタンドロップ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	超人大全集 第5巻 ジャンプキック	必	
1	超人大全集 第9巻 フットボールタックル	→+必	
1	超人大全集 第6巻 ベルリンの赤い雨	←+必	
1	超人大全集 第10巻 フライング魚雷	↑+必	
3	超人大全集 第666巻 掟破りの地獄のメリーゴーラウンド	→→+必	
1	超人大全集 第2巻 三年前のキン肉マン	←←+必	
1	超人大全集 第4巻 テキサスストレート	←→+必	
3	超人大全集 第29巻 キン肉バスター	↓↘→+必	
3	超人大全集 第7巻 合掌捻り	↓↙←+必	
3	超人大全集 第8巻 カナディアンバックブリーカー	←↙↓↘→+必	
3	超人大全集 第1巻 タワーブリッジ	→↘↓↙←+必	
3	超人大全集 第3巻 パロスペシャル	→↓↘+必	
2	超人大全集 外伝 破壊のテープ	←↓↙+必	
超必殺技			
9	地獄のシンフォニー	→↘↓↙←+打+必	
9	エリーゼのために	→↘↓↙←+組+必	

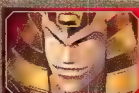
ブラックホール COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ミスティコンボα	打・打・打	
	ミスティコンボβ	打・打・→+打	
	ミスティコンボγ	打・打・→→+打	
	ミスティコンボδ	打・打・打・→+打	
	ミスティコンボε	打・打・打・→→+打	
	ファントムI	→+打・打	
	ファントムII	→+打・打・←+打	
	ファントムIII	→+打・打・→+打	
	バミューダ	↓↙←+打	
	バミューダウェイブ	↓↙←+打・↓↙←+打	
	バミューダトライアングル	↓↙←+打・↓↙←+打・↓↙←+打	
	バミューダトライアングルアタック	↓↙←+打・↓↙←+打・↓↙←+打・→+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	水面蹴り	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	ローリングソバット	←←+打	
	ローリングスタンプ	←→+打	
	フライングボディアタック	↓↘→+打	
	バミューダアタック	←↙↓↘→+打	
	フライングボディプレス	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	アームホイップ	組	
	超人工衛星シザース	↓↘→+組	
	ジャイアントスイング	→↘↓↙←+組	
	フランケンシュタイナー	(中よろけ相手に)組	
	デジャブ	(中よろけ相手に)↓↘→+組	
	四次元ニードロップ	(大よろけ相手に)組	
	クリスト	(大よろけ相手に)↓↘→+組	
	ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組	
	フランケンシュタイナー	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	前宙ドロップキック	必	
1	フロントワープ	→→+必	
1	バックワープ	←←+必	
2	シャドウバイシクルキック	↓↘→+必	
3	毒蛇コブラツイスト	←↙↓↘→+必	
3	4Dボストンクラブ	→↘↓↙←+必	
2	シャドウクロスチョップ	→↓↘+必	浮かせ
超必殺技			
9	吸引ブラックホール	→↘↓↙←+打+必	
9	影分身 死刑執行	←↙↓↘→+組+必	

スプリングマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ダブルパンチ	打・打	
	ドロップキックコンビネーション	打・打・打	
	エルボーコンビネーション	打・打・→+打	
	ステップドロップキックコンビネーション	打・打・→+打・打	
	スプレッドキックコンビネーション	打・打・→+打・→+打	
	ドロップコンボ	→+打・打・打	
	スプレッドコンボ	→+打・打・→+打	
	ダブルスプレッドコンボ	→+打・打・→+打・→+打	
	クリップキック	↓↙←+打	
	ダブルクリップキック	↓↙←+打・↓↙←+打	
	クリップ&スプレッド	↓↙←+打・↓↙←+打・→+打	
	ギロチンドロップ	↑+打	
	ストンピング	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←→+打	
	スプレッドキック	↓↘→+打	
	ダッシュヘッド	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	投げ捨てノーザンライトスープレックス	組	
	ボディスラム	→+組	
	ブレーンバスター	←→+組	
	ダブルアームスープレックス	↓↙←+組	
	ブロックバスター	(中よろけ相手に)組	
	ジャンピングパイルドライバー	(大よろけ相手に)組	
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組	
	バウンドボム	(落下中相手に)←→+組	
	フロントスープレックス	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	バズーカーキック	必	
2	スプリングサマーソルト	→→+必	浮かせ
1	ジャンピングキック	←←+必	
1	スプリングクロスチョップ	←→+必	
2	フライングボディアタック	↓↘→+必	
3	コイルドロップ	↓↙←+必	
2	マシンガンキックラッシュ	→↓↘+必	
超必殺技			
9	デビルトムボーイ	←↙↓↘→+組+必	
9	スプリングロケット	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	

ザ・魔雲天 COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	岩壁	打・打	
	崩落	打・打・→+打	
	土砂	打・→+打	
	土石流	打・→+打・打・打	
	土砂崩れ	打・→+打・打・→+打	
	スレッジハンマー	←+打	
	ダブルハンマー	←+打・→+打	
	ヒップドロップ	↑+打	
	ストンピング	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	タックル	←←+打	
	ドロップキック	←→+打	
	ショルダータックル	←↙↓↘→+打	
	脚崩し	→↘↓↙←+打	
	ドロップキック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	叩きつけ	組	
	ボディスタンプ	←→+組	
	突き飛ばし	(中よろけ相手に)組	
	チョーク	(中よろけ相手に)←→+組	
	地獄突き	(大よろけ相手に)組	
	片手ヘッドバット	(大よろけ相手に)←→+組	
	トリプルヘッドバット	(背後相手に)組	
	一本背負い	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	右ストレート	必	
2	ボディプレス	↑+必	
2	グラウンドインパクト	→→+必	
2	グラウンドゼロ	←←+必	浮かせ
1	マウンテンローラー	←↙↓↘→+必	
3	チョモランマプレス	→↘↓↙←+必	
超必殺技			
9	マウンテンドロップ	→↓↘+組+必	
9	渾身のマウンテンドロップ	(ロープ背負い相手に)→↓↘+組+必	

ミスターカーメン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	呪縛コンボI	打・打・打	
	呪縛コンボII	打・打・↓+打	
	呪縛コンボIII	打・打・←+打	
	呪縛コンボIV	打・打・←+打・→+打	
	呪縛コンボV	打・打・←+打・→+打・←+打	
	冥界コンボI	←+打	
	冥界コンボII	←+打・→+打	
	冥界コンボIII	←+打・↓+打	
	冥界コンボIV	←+打・→+打・←+打	
	死者の呪い	↑+打	
	死者の目覚め	↑+打・→+打	
	死者の沈黙	↑+打・↓+打	
	奈落落とし	↓↙←+打	
	奈落の束縛	↓↙←+打・←+打・→+打・←+打	
	奈落の呪い	↓↙←+打・↑+打・→+打	
	奈落の烙印	↓↙←+打・↑+打・↓+打	
	回転飛び膝蹴り	→→+打	浮かせ
	ロードロップキック	↓+打	
	浴びせ蹴り	←→+打	
	フライングクロスチョップ	←↙↓↘→+打	
	ジャンピングサイドニーアタック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	シュミット流バックブリーカー	組	
	アームブリーカー	→+組	
	ブルドッギングヘッドロック	→→+組	
	パイルドライバー	↓↘→+組	
	足絡めヒールホールド	(中よろけ相手に)組	
	ツームストンパイルドライバー	(大よろけ相手に)組	
	バックドロップ	(背後相手に)組	
	脇固め	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	内臓抜き	必	
1	ミイラドロップキック	→→+必	
2	コフィンインパクト	←←+必	
2	キバ地獄	←→+必	
3	ピラミッドドライバー	↓↘→+必	
1	ファラオイリュージョン	↓↙←+必	
3	ナイルの秘法	←↙↓↘→+必	
3	ピラミッドパワー	←↓↙+必	
超必殺技			
9	怪光線	(相手の攻撃に合わせて)←↓↙+打+必	
9	ミイラハッケージ	→↓↘+組+必	

アトランティス COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	トリプルクロー	打・打・打	
	クロースラスト	打・打・→+打	
	クローコンボ	打・打・→+打・↓↘→+打	
	スクラッチクロー	→+打	
	スクラッチコンボ	→+打・打・打	
	スクラッチキックコンボ	→+打・打・→+打	
	スクラッチスライディングコンボ	→+打・打・→+打・↓+打	
	グラウンドクローコンボ	←+打・打	
	グラウンドアッパーコンボ	←+打・打・→→+打	
	ダイビングヘッドバット	↑+打	
	スライディング	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	ウォーターボール	←←+打	
	スラスト	←→+打	
	スクラッチ	↓↘→+打	
	ショルダータックル	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	フランケンシュタイナー	組	
	ショルダーネックブリーカードロップ	→→+組	
	ショルダーアームブリーカー	(中よろけ相手に)組	
	ヘッドロックパンチ	(中よろけ相手に)→→+組	
	デスバレーボム	(大よろけ相手に)組	
	ペンデュラムドロップ	(大よろけ相手に)→→+組	
	裏DDT	(背後相手に)組	
	チョーク	(上空相手に)→↓↘+組	
	鉄柱ぶつけヘッドシザース	(コーナー背負い相手に)→↓↘+組	
	ケブラドーラ・コンヒーロ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ダブルクロー	必	
2	ウォーターマグナム	→→+必	
2	アトランティスアッパー	←→+必	浮かせ
3	水芸セントヘレンズ大噴火	→↘↓↙←+必	
超必殺技			
9	アトランティスドライバー	↓↘→+打+必	
9	悪魔霊術　血しばり	↓↙←+打+必	

スニゲーター COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ソバットコンボ	打・打・打	
	スニーカーコンボ	打・打・→+打	
	テイルキックコンボ	打・打・←+打	
	テイルキック&バイト	打・打・←+打・←+打	
	トラースコンボ	→+打・打・打	
	ダブルキックコンボ	→+打・打・打・→+打	
	トリプルキックコンボ	→+打・打・打・→+打・←+打	
	グラウンダー	←↙↓↘→+打	
	クロコダイルトス	←↙↓↘→+打・→↓↘+打	
	クロコダイルバイト	←↙↓↘→+打・→↓↘+打・→+打	
	ニースタンプ	↑+打	
	スライディングキック	↓+打	
	延髄キック	↓↙←+打	
	スニーカーキック	→→+打	浮かせ
	バイトアタック	→↓↘+打	
	延髄キック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ドラゴンスクリュー	組	
	ボディスラム	→+組	
	フライングヘッドシザース	←↙↓↘→+組	
	ベアハッグ	(中よろけ相手に)組	
	ブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	アンクルホールド	(背後相手に)組	
	地獄の宇宙遊泳	(落下中相手に)→→+組	
	デスバレーボム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	エリマキカッター	必	
2	フライングボディプレス	↑+必	
2	ジャンピングカッター	→→+必	浮かせ
1	テイルスナップ	←←+必	
5	チョップ連打	←→+必	
	カメタックル	(チョップ連打中に)↓↙←+組	
1	噛み付き	↓↘→+必	
5	ネックハンギングツリー	→↓↘+必	
	ワンツーアッパー	(ネックハンギングツリー中に)→→+組	
	エリマキカッター	(ワンツーアッパー中に)→↓↘+組	
	エリマキカッター	(ネックハンギングツリー中に)↓↘→+組	浮かせ
超必殺技			
9	地獄の宇宙遊泳"ウルトラC"	→↓↘+打+必	
9	地獄の封印	(ロープ背負い相手に)→↓↘+打+必	

プラネットマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	マーキュリー	打・打・打	
	マーズ	打・打・→+打	
	ジュピター	打・打・→+打・↓↘→+打	
	ビーナス	打・打・←+打	
	サターン	←←+打・打	
	ウラヌス	←←+打・打・→+打	
	ネプチューン	←←+打・→+打	
	プルート	←←+打・→+打・↓↘→+打	
	ニードロップ	↑+打	
	ロードロップキック	↓+打	
	ジャンピングニーパット	→→+打	浮かせ
	ジャンプキック	←→+打	
	トラースキック	↓↘→+打	
	スピンキック	↓↙←+打	
	グラヴィティゼロ	→↓↘+打	浮かせ
	フライングボディプレス	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ダイヤモンドカッター	組	
	ボディスラム	→+組	
	フランケンシュタイナー	↓↙←+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)組	
	スイングDDT	(中よろけ相手に)↓↙←+組	
	シュミット流バックブリーカー	(大よろけ相手に)組	
	ブルドッギングヘッドロック	(背後相手に)組	
	灼熱の襟首締め落とし	(上空相手に)←→+組	
	スイングDDT	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	サテライトキック	必	
2	リングストーン	→→+必	
2	ヘル ザ プラネットリング	←←+必	浮かせ
2	アポロンダイナマイト	←→+必	浮かせ
1	プラネットキック	↓↘→+必	
3	氷点下の首4の字	↓↙←+必	
3	プラネットラッシュ	←↙↓↘→+必	浮かせ
3	プラネット重力	→↘↓↙←+必	
超必殺技			
9	魔技　惑星直列	→↓↘+組+必	
9	魔技　グランドクロス	←↓↙+組+必	

ジャンクマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツージャンクウォール	打・打・打	
	Wレフトジャンク	打・→+打	
	ライトフックジャンク	打・→+打・←+打	
	バックジャンク	打・→+打・←+打・打	
	ダブルフェイスジャンク	打・→+打・←+打・打・↓↘→+打	
	クイックバックジャンク	←+打・打	
	クイックダブルフェイスジャンク	←+打・打・↓↘→+打	
	ダブルアッパージャンク	→→+打・打	
	ダイビングニードル	↑+打	
	グラウンドジャンク	↓+打	
	ジャンクウォール	←→+打	
	ジャンクスマッシュ	↓↘→+打	
	ニードルトラップ	←↙↓↘→+打	
	ジャンクトラップ	(ニードルトラップ中に)→→+打	
	胸ジャンク	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	フライングヘッドシザース	組	
	脳天エルボー	→←+組	
	水車落とし	(中よろけ相手に)組	
	ベアハッグ	(大よろけ相手に)組	
	腰タックル	(背後相手に)組	
	垂直落下式バックドロップ	(背後相手に)↓↙←+組	
	ジャンピングジャンククラッシュ	(上空相手に)←→+組	
	カウンター掌底	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ジャンククラッシュ	必	
2	ダッシュジャンククラッシュ	→→+必	
2	ジャンククラッシュ&ニードル	←→+必	
2	ジャンク掌底	↓↘→+必	
2	ダッシュジャンクニードル	←↙↓↘→+必	
3	ジャンクスロー	→↓↘+必	
超必殺技			
9	血の海地獄	←↙↓↘→+打+必	
9	ダブルフェイスジャンククラッシュ	→↘↓↙←+打+必	

ジェロニモ COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	チョップコンボ	打・打・打	
	ドロップキックコンボ	打・打・←←+打	
	オーバーパンチコンボ	打・打・→+打	
	ボディアタックコンボ	打・打・→+打・↓↘→+打	
	ライジングエルボーコンボ	打・打・→+打・←+打	
	アリキック	↓+打	
	アパッチコンボ	↓+打・←+打	
	アパッチトゥコンボ	↓+打・←+打・→→+打	
	ギロチンドロップ	↑+打	
	トゥキック	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←←+打	
	ダブルチョップ	←→+打	
	オーバーパンチ	↓↘→+打	
	ジャンピングエルボー	↓↙←+打	
	ライジングエルボー	→↓↘+打	浮かせ
	アックスボンバー	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	エルボースマッシュ	組	
	ボディスラム	→+組	
	ブルドッギングヘッドロック	→→+組	
	サイドスープレックスドロップ	↓↘→+組	
	河津落とし	(中よろけ相手に)組	
	ブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	スパイラルバックドロップ	(背後相手に)組	
	裏投げ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	モンゴリアンチョップ	必	
1	トマホークチョップ	→→+必	
2	ウッドカッターハンド	←←+必	
2	トマホークトルネード	←→+必	浮かせ
3	渾身のジャンピングバックドロップ	↓↘→+必	
3	シザースキック	↓↙←+必	
7	心臓マッサージ	←↓↙+必	
超必殺技			
9	アパッチのおたけび	←↙↓↘→+打+必	
9	トマホークチョップの嵐	→↘↓↙←+打+必	

テンションゲージの重要性

必殺技を繰り出すのに使うほか、本作では真・火事場のクソ力にも必要なテンションゲージ。攻撃をヒットさせたり相手の攻撃をガードしてもたまるが、やはりテンションゲージためで積極的にためていった方がいい。ただし、テンションゲージをためている最中は無防備なので、そこに攻撃を出されてしまうと逆にピンチに陥ってしまう。距離を取って仕切り直しになった際や、相手をダウンさせた際など、ちょっとした合間に少しずつテンションゲージをためていくクセを付けておけば、対戦を優位に進められるぞ。

また、ラウンドを勝利した後にもテンションゲージをためることは可能。こういったタイミングを逃さずに活用すること！

勝利後にすかさずテンションゲージをためることで、次のラウンドをさらに有利に進めることができるぞ。

テリー・ザ・キッド COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	荒れ馬の後ろ蹴り	打・打・打	
	荒れ馬の前蹴り	打・打・→+打	
	荒れ馬の噛み砕き	打・打・→+打・打	
	暴れ馬の突進	打・打・→+打・←+打	
	暴れ馬の暴走	打・打・→+打・←+打・→+打	
	猛牛のツノ	←+打・打	
	猛牛の体当たり	←+打・打・→+打	
	猛牛の暴走	←+打・打・→+打・↓↘→+打	
	烙印エルボー	↑+打	
	水面蹴り	↓+打	
	テキサスアッパー	→→+打	浮かせ
	ホースキック	↓↘→+打	
	スピンエルボー	←→+打	
	ジャンピングニーパット	(ダッシュ中に)打	浮かせ
投げ技			
	DDT	組	
	アンクルホールド	←→+組	
	ナックルパート	(中よろけ相手に)組	
	オクラホマスタンピード	(大よろけ相手に)組	
	マウント攻撃	(大よろけ相手に) ←→+組	
	ペンデュラムドロップ	(背後相手に)組	
	ブルドッギングヘッドロック	(背後相手に) ←→+組	
	キッド流腕ひしぎ逆十字	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	トラースキック	必	
1	テキサスストレート	→→+必	
2	テキサスコンドルキック	←←+必	
5	ショルダーアームブリーカー	←→+必	
	一本背負い	(ショルダーアームブリーカー中に)→+組	
5	アースクリップキック	↓↘→+必	
	スピニングトゥホールド	(アースクリップキック中に)→→+組	
	テキサスクローバーホールド	(アースクリップキック中に)←←+組	
5	ドラゴンスクリュー	↓↙←+必	
	スピニングトゥホールド	(ドラゴンスクリュー中に)↓↘→+組	
2	ハイボルテージボム	←↙↓↘→+必	
3	カーフブランディング	→↓↘+必	
3	キッド流　三角窒息締め	←↓↙+必	
超必殺技			
9	テキサスクローバーホールド	←↙↓↘→+組+必	
9	テキサスコンビネーション	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	

ジェイド COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	スラッシュ&キック	打・打・打	
	スラッシュ&バックナックル	打・打・←+打	
	ロースラストコンボ	打・打・←+打・↓+打	
	ハイキックコンボ	打・打・←+打・↓+打・→+打	
	レーラア直伝コンボ	打・打・←+打・↓+打・↓↙←+打	
	パームコンボキック	→+打・打・打	
	パームコンボロー	→+打・打・↓+打	
	レーラア皆伝コンボ	→+打・打・↓+打・↓↙←+打	
	シューラァ実戦コンボ	→+打・打・↓+打・↑+打	
	アイン	↓+打	
	ツヴァイ	↓+打・↑+打	
	ドライ	↓+打・↑+打・←+打	
	エンデ	↓+打・↑+打・←+打・→+打	
	フットスタンプ	↑+打	
	膝蹴り	→→+打	浮かせ
	ハイキック	←→+打	
	ドロップキック	↓↘→+打	
	レーラア直伝のローリングソバット	↓↙←+打	
	蹴り落とし	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	エクスプロイダー	組	
	投げ捨てノーザンライトスープレックス	↓↙←+組	
	フロントネックチャンスリー	(中よろけ相手に)組	
	ダブルアームスープレックス	(中よろけ相手に) ↓↙←+組	
	キャプチュード	(大よろけ相手に)組	
	アンクルホールド	(大よろけ相手に) ↓↙←+組	
	ジャーマンスープレックス	(背後相手に)組	
	スイングDDT	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ベルリンの赤い雨	必	
1	元祖ベルリンの赤い雨	→→+必	
3	SSD	↓↘→+必	
3	マウント腕ひしぎ十字固め	↓↙←+必	
3	スタンディング十字固め	→↓↘+必	
超必殺技			
9	二刀流ベルリンの赤い雨	→↓↘+組+必	
9	ビーフケークハマー	←↓↙+組+必	

チェックメイト COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	トリプルポーンアタック	打・打・打	
	プロモーションアタック	打・打・→+打	
	ツインプロモーション	打・打・→+打・打	
	エンドプロモーション	打・打・→+打・打・→↓↘+打	
	アンパッサンアタック	→+打・打	
	アンパッサンコンボA	→+打・打・←+打	
	アンパッサンコンボB	→+打・打・→+打	
	キャスリング	↓+打・↓+打	
	キャスリングコンビネーション	↓+打・↓+打・↓↙←+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	フライングクロスチョップ	←→+打	
	ドロップキック	↓↘→+打	
	フライングニールキック	↓↙←+打	
	ラリアート	←↙↓↘→+打	
	ビショップキック	→↓↘+打	浮かせ
	ダッシュニー	(ダッシュ中に)打	浮かせ
投げ技			
	ダブルアームスープレックス	組	
	サイドスープレックス	↓↙←+組	
	投げ捨てノーザンライトスープレックス	→↘↓↙←+組	
	サイドスープレックス	(中よろけ相手に)組	
	投げ捨てノーザンライトスープレックス	(大よろけ相手に)組	
	ペンデュラムバックブリーカー	(背後相手に)組	
	ケブラドーラ・コンヒーロ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	ギャロップキック	必	
1	ケンタウロスの黒い嘶き	→→+必	
2	ケンタウロスの黒い嘶き	←→+必	
1	オープン ザ ルークゲート	↓↙←+必	
3	王式絢爛投げ	←↙↓↘→+必	
3	ルークスカイツイスター	←↓↙+必	
超必殺技			
9	グランドスラム"馬式誉れ落とし"	→↘↓↙←+組+必	
9	グランドスラム"落爆人机"	(ロープ背負い相手に)→↘↓↙←+組+必	

スカーフェイス COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ベイダークラッシュコンボ	打・打・打	
	ミドルキックコンボ	打・打・←+打	
	バックナックルコンボ	打・打・←+打・←+打	
	ハイキックコンビネーション	打・打・←+打・←+打・→+打	
	パワーストレートコンボ	←+打・打・打	
	パワーバックナックルコンボ	←+打・打・←+打	
	スカーラリアットコンボ	←+打・打・←+打・→+打	
	ムーンサルトコンボ	←+打・打・←+打・→←+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	グラウンドスイング	↓+打	
	ベイダークラッシュ	→→+打	
	ムーンサルトドロップ	→←+打	
	スカーラリアット	↓↘→+打	
	フライングニールキック	↓↙←+打	
	ローリングラリアット	←↙↓↘→+打	
	左アッパー	→↓↘+打	浮かせ
	踏み潰し	←↓↙+打	
	ラリアート	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	脇固め	組	
	スピア	→→+組	
	ツームストンパイルドライバー	←→+組	
	ショルダーアームブリーカー	→←+組	
	ヘッドパンチ	↓↘→+組	
	ベアハッグ	(中よろけ相手に)組	
	垂直落下式ブレーンバスター	(大よろけ相手に)組	
	バイアグラドライバー	(背後相手に)組	
	パイルドライバー	(上空相手に) ←↙↓↘→+組	
	バッファローブランディング	(コーナー背負い相手に) ↓↘→+組	
	パワースラム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	スワロウテール	必	
2	ジャンピングスワロウテール	→→+必	
3	スワロウテールシャベルシュート	←→+必	
5	スカーズリフト	↓↘→+必	
	パワーボム	(スカーズリフト中に)→↘↓↙←+組	
3	スピニングダブルトゥホールド	←↙↓↘→+必	
3	大人のジャーマン	→↘↓↙←+必	
超必殺技			
9	アルティメットスカーバスター	←↙↓↘→+打+必	
9	ヘルリバーブランジ	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	6を返すと9になる	(キン肉万太郎のキン肉バスターに合わせて)←+Ⓖ	

イリューヒン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワンツーハイ	打・打・打	
	トリプルアタック	打・打・←+打	
	トリプルアタックプラス	打・打・←+打・打	
	ジャイロエルボーコンボ	打・打・←+打・→+打	
	バックスピンコンボ	←+打・打	
	スピンダブル	←+打・↓+打	
	スピンダブルプラス	←+打・↓+打・打	
	スピントリプル	←+打・↓+打・←+打	
	ジェットタックル	←↙↓↘→+打	
	ジェットニーブラスト	←↙↓↘→+打・→↓↘+打	
	ジャイロエルボー	↑+打	
	ロースピン	↓+打	
	ジャンピングニーパット	→→+打	浮かせ
	ハイスピン	→←+打	
	フライングニールキック	←→+打	
	ジェットカッター	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	スイングDDT	組	
	投げ捨てノーザンライトスープレックス	→+組	
	コルバタ	(中よろけ相手に)組	
	エメラルドフロウジョン	(大よろけ相手に)組	
	スリーパースープレックス	(背後相手に)組	
	フランケンシュタイナー	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
2	デスママリオート	必	
2	ステルスジェネティック	→→+必	浮かせ
3	シベリアンタルラーナ	↓↘→+必	
5	リバースフルネルソン	→↘↓↙←+必	
	ダブルアームスープレックス	(リバースフルネルソン中に)↓↘→+組	
	ペディグリー	(リバースフルネルソン中に)→↓↘+組	
3	地獄の世界一周	←↓↙+必	
超必殺技			
9	ザ・タービュレンス	→↓↘+打+必	
9	ジェネティックストーム	←↓↙+打+必	

バリアフリーマン COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	後ろ蹴り三段	打・打・打	
	掌底三段	打・打・←+打	
	掌底四段	打・打・←+打・打	
	ローリングソバットコンボ	打・打・←+打・→+打	
	二連右掌底	→+打・打	
	後ろ蹴りコンビネーション	→+打・打・←+打・打	
	ギロチンドロップ	↑+打	
	アリキック	↓+打	
	アッパー掌底	→→+打	浮かせ
	後ろ蹴り	←←+打	
	ローリングソバット	←→+打	
	フライングニールキック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	河津落とし	組	
	ぶらさがり三角締め	(中よろけ相手に)組	
	ぶらさがり三角締め	(大よろけ相手に)組	
	スタンディングチョークスリーパー	(背後相手に)組	
	脇固め	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	賽の河原ラリアット	必	
2	四つん這いタックル	→→+必	
1	ドロップキック	←←+必	
1	フライングニールキック	←→+必	
3	南無阿弥陀仏壇返し	↓↘→+必	
1	スピンキック	↓↙←+必	
3	リバースネックブリーカー	→↘↓↙←+必	
5	イボ痔マウント	←↓↙+必	
	鶴は千年亀は万年パンチ	(イボ痔マウント中に)→←+組	
	肩固め	(鶴は千年亀は万年パンチ中に)↓↙←+組	
超必殺技			
9	楢山バックブリーカー	←↙↓↘→+打+必	
9	ニルス版楢山バックブリーカー	→↘↓↙←+打+必	

カラーバリエーション大幅増加！

前作では、各キャラクター2パターンずつだったカラーバリエーションが、本作では大幅に増加している！　キャラによっては全く見た目が変わるほど変化する場合があるので、いろいろと試してお気に入りのキャラクターを見付けよう。

基本的には「原作版とアニメ版」といったパターンが多いが、中にはウォーズマンとクリエ、ラーメンマン、モンゴルマン、救世主といった感じで名前まで全く変わるキャラクターも存在する。ただし、名前や姿は変わってもキャラ性能に違いは無いので安心してほしい。

全キャラクターのすべてのバリエーションについて出典を説明できれば、キン肉マンマイスターといっても過言ではないだろう！

ラーメンマンは、モンゴルマンや救世主の姿でも参戦可能！お気に入りのバージョンを見付け出そう。

キン肉マン ソルジャー COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	クラッシュコンボ	打・打・打	
	スピンキックコンボ	打・打・←+打・打	
	スピンキックコンボプラス	打・打・←+打・打・打	
	シューティングコンビネーション	打・打・←+打・打・↓↙←+打	
	コンバットアルファ	→+打・打・打	
	コンバットブラボー	→+打・打・↓↙←+打	
	ハウンドキック	↓+打	
	ハウンドバイト	↓+打・→+打	
	デストロイコンボ	↓+打・→+打・↓↙←+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	膝蹴り	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←→+打	
	ソバット	↓↘→+打	
	肉のカーテン	←↙↓↘→+打	
	フライングボディアタック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ドラゴンスクリュー	組	
	フライングヘッドシザース	→+組	
	ブレーンバスター	↓↘→+組	
	カンヌキスープレックス	↓↙←+組	
	アームホイップ	(中よろけ相手に)組	
	エアプレンスピン	(大よろけ相手に)組	浮かせ
	オリンピックスラム	(背後相手に)組	
	裏DDT	(背後相手に)→+組	
	アバランシュホールド	(上空相手に)←→+組	
	裏投げ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	業火のメガトンパンチ	必	
1	ベルリンの赤い雨	→→+必	
5	順逆自在の術	(相手の攻撃に合わせて)←←+必	
1	バッファローハンマー	←→+必	
2	空手チョップの嵐	↓↘→+必	
5	ドラゴンスープレックス	←↙↓↘→+必	
	連続ドラゴンスープレックス(1)	(ドラゴンスープレックス中に)←+組	
	連続ドラゴンスープレックス(2)	(連続ドラゴンスープレックス(1)中に)←↓↘→+組	
3	超人稲綱落とし	→↓↘+必	
超必殺技			
9	アタル版マッスルスパーク	←↙↓↘→+組+必	
9	ナパームストレッチ	→↓↘+組+必	

キン肉マン マリポーサ COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ルス・デル・ソル　ウノ	打・打・打	
	ルス・デル・ソル　ドス	打・打・↓+打・←+打・→+打	
	ルス・デル・ソル　トレス	打・打・↓+打・←+打・→→+打	
	ルス・デル・ソル　クアトロ	打・打・↓+打・←→+打	
	ルス・デル・ソル　シンコ	打・打・↓+打・→→+打	
	ルス・デル・ソル　セイス	打・←+打・↓+打・→+打	
	ルス・デ・ラ・ルナ　ウノ	→+打・打・←→+打	
	ルス・デ・ラ・ルナ　ドス	→+打・打・↓↙←+打・打・←→+打	
	ルス・デ・ラ・ルナ　トレス	→+打・打・↓↙←+打・打・→←+打	
	エル・シエロ　ウノ	↓↙←+打・打・←→+打	
	エル・シエロ　ドス	↓↙←+打・打・→←+打	
	ラ・テラ　ウノ	←+打・打・打	
	ラ・テラ　ドス	←+打・打・↓+打	
	ラ・テラ　トレス	←+打・打・↓+打・打	
	ラ・テラ　クアトロ	←+打・打・↓+打・→+打	
	ムーンサルトプレス	↑+打	
	ロードロップキック	↓+打	
	ローリングアッパーキック	→→+打	浮かせ
	クイックスピンキック	←←+打	
	ドロップキック	←→+打	
	ヘッドスタンドキック	→←+打	浮かせ
	ローリングソバット	↓↘→+打	
	ショルダータックル	←↙↓↘→+打	
	アステカフリップ	→↓↘+打	
	ニースタンプ	←↓↙+打	
	ロードロップキック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	フライングメイヤー	組	
	アームホイップ	→→+組	
	アームブリーカー	←→+組	
	デジャブ	↓↘→+組	
	クリスト	↓↙←+組	
	ローグフェイク	←↙↓↘→+組	
	スイングDDT	(中よろけ相手に)+組	
	コルバタ	(中よろけ相手に)↓↘→+組	
	スカイハイボディープレス	(大よろけ相手に)+組	
	メキシカンストレッチ	(大よろけ相手に)↓↘→+組	
	フェイスクラッシャー	(背後相手に)+組	
	ジャンピングスピンキック	(背後相手に)←+組	
	ウラカンラナ	(背後相手に)↓↘→+組	
	マリポーサカッター	(浮いている相手に)←→+組	
	619	(ロープ背負い相手に)↓↙←+組	
	ファイヤーバードスプラッシュ	(コーナー背負い相手に)→→+組	
	秘技鉄杭縛り	(コーナー背負い相手に)←↓↙+組	
	アームホイップ	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	アステカドロップ	必	
1	アステカニードロップ	↑+必	
1	アステカヘッドバッド	→→+必	
2	モクテスマディフェンス	←←+必	
1	アステカトペ	←→+必	
1	アステカセントーン	↓↘→+必	
5	フランケンシュタイナー	←↙↓↘→+必	
	ドラゴンラナ	(フランケンシュタイナー中に)←↓↙+組	
3	胴絞めヘッドバット	→↘↓↙←+必	
2	ローグブロウ	→↓↘+必	
3	飛翔のテクニック	←↓↙+必	
超必殺技			
9	偽マッスルリベンジャー	←↙↓↘→+組+必	
9	アステカ ッシュ	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	

キン肉マン ゼブラ COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ワイルドラッシュ	打・打・打	
	ワイルドブロウラッシュ	打・打・←+打	
	ワイルドアッパーラッシュ	打・打・←+打・→+打	
	トランプルラッシュ	→+打・打・打	
	トランプルスピンラッシュ	→+打・打・打・打	
	トランプルブレイクラッシュ	→+打・打・→+打	
	トランプルカットラッシュ	→+打・打・→+打・←+打	
	トランプルブローラッシュ	→+打・打・→+打・←+打・→+打	
	マッスルストライクラッシュ	→+打・←+打・打	
	マッスルスピンラッシュ	→+打・←+打・打・打	
	マッスルラッシュ	→+打・←+打・→+打	
	スウェー	←+打	
	ランページフック	(スウェー中に)→+打・打	
	ランページブロー	(ランページフック中に)←+打	
	ランページアッパー	(ランページブロー中に)→+打	
	テクニカルアッパー	(スウェー中に)↓↘→+打	
	スイッチング	→←+打	
	ライトニングラッシュ	(スイッチング中に)←+打・→+打・打	
	ライトニングフリッカー	(スイッチング中に)→+打・打	
	ライトニングステップ	(ライトニングフリッカー中に)→→+打	
	ライトニングブロー	(ライトニングステップ中に)→+打	
	ストームステップ	打・→→+打	
	ストームラッシュ	(ストームステップ中に)打・打・打	
	テンペストステップ	打・打・→→+打	
	テンペストジャブ	(テンペストステップ中に)打・打	
	サイクロンステップ	打・←←+打・打	
	サイクロンフリッカー	(サイクロンステップ中に)→+打・打	
	ツイスターステップ	打・打・←←+打・打	
	ツイスターフック	(ツイスターステップ中に)→+打	
	ツイスターアッパー	(ツイスターステップ中に)↓↘→+打	
	ゼブラスタンプ	↑+打	
	下段蹴り	↓+打	
	アッパー	→→+打	浮かせ
	サラブレッドボディ	↓↘→+打	
	ラビットパンチ	←↙↓↘→+打	
	ライノブロー	→↘↓↙←+打	
	ダッシュパンチ	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	水車落とし	組	
	ショルダーアームブリーカー	←→+組	
	エルボーバット	↓↘→+組	
	ブン投げ	(中よろけ相手に)+組	
	ジャイアントスイング	(大よろけ相手に)+組	
	投げっぱなしジャーマン	(背後相手に)+組	
	サバンナパンチ	(ロープ背負い相手に)→→+組	
	デスバレーボム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	メフィストパンチ	必	
1	フライングヘッドバット	↑+必	
1	ゼロダッシュ	→+必	
1	フラッシュアボイド	←+必	
1	フィネスフリッカー	→→+必	
1	鉄柱攻撃	←→+必	
1	サラブレッドフック	↓↘→+必	
2	メフィストパンチ	←↙↓↘→+必	
5	ジャーマンスープレックス	→↘↓↙←+必	
	ジャパニーズ・レッグロールクラッチ	(ジャーマンスープレックス中に)→←+組	
	ジャンピングパイルドライバー	(ジャパニーズ・レッグロールクラッチ中に)↓↘→+組	
2	サラブレッドアッパー	→↓↘+必	浮かせ
3	メフィストカウンター	←↓↙+必	
超必殺技			
9	セイント・マッスルパンチ	↓↘→+打+必	
9	マッスルインフェルノ	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	
専用必殺技組み弾き			
	グッバイキン肉ドライバー	(キン肉マンのキン肉ドライバーに合わせて,←+G	

キン肉マン ビッグボディ COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	パワフルタックル	打・打・打	
	パワフルインパクト	打・打・打・→+打	
	パワフルクイックアタック	打・←+打・打	
	パワフルキック	打・←+打・→+打	
	パワフルハンマー	打・←+打・打・→+打	
	パワースイング	→+打・打・打	
	パワーハンマー	→+打・打・←+打	
	パワーキック	→+打・←+打・打	
	パワーインパクト	→+打・打・←+打・→+打	
	ギガントハンマー	←→+打・←+打・→+打	
	トリプルハンマー	↓↘→+打・↓↘→+打・↓↘→+打	
	ダブルハンマー	↓↘→+打・↓↙←+打	
	ハンマーインパクト	↓↘→+打・←↙↓↘→+打	
	エルボードロップ	↑+打	
	マッケンロー	↓+打	
	ベイダーアタック	↑+打	
	アッパータックル	→→+打	浮かせ
	ドロップキック	←→+打	
	ヘッドバット	↓↘→+打	
	フロントキック	←↙↓↘→+打	
	フットボールキック	→↓↘+打	浮かせ
	ショルダータックル	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	DDT	組	
	チョークスラム	→→+組	
	腕取りショルダータックル	←→+組	
	リフトアップドロップ	↓↘→+組	
	ベアハッグ	↓↙←+組	
	パイルドライバー	(中よろけ相手に)+組	
	パワーボム	(中よろけ相手に)↓↘→+組	
	強力ラリアット	(大よろけ相手に)+組	
	ドクターボム	(大よろけ相手に)↓↘→+組	
	超高空ジャーマンスープレックス	(相手の背後で)+組	
	ペンデュラムドロップ	(相手の背後で)↓↙←+組	
	滞空式カナディアンバックブリーカー	(浮いている相手に)→→+組	
	強力パイルドライバー	(浮いている相手に)←→+組	
	パワースラム	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	強力ナックル	必	
MAX	強拳	↑+必	
3	強力タックル	→→+必	浮かせ
2	強力ブリーカー	←→+必	
3	強力スピア	↓↘→+必	
3	カナディアンデストロイヤー	↓↙←+必	
3	強力ドラゴンスリーパー	←↙↓↘→+必	
5	ジャイアントスイング	→↘↓↙←+必	
	強力スイング	(ジャイアントスイング中に)→↘↓↙←+組	
超必殺技			
9	マッスル・インパクト	↓↘→+打+必	
9	メイプルリーフクラッチ	(ロープ背負い相手に)←↙↓↘→+組+必	

キン肉マン スーパーフェニックス COMMAND LIST

ゲージ	技名	コマンド	備考
打撃技			
	ジーニアスコンボ・I	打・打・打	
	ジーニアスコンボ・II	打・打・→+打	
	ジーニアスコンボ・III	打・打・→+打・↓↘→+打	
	ジーニアスコンボ・IV	打・打・↓↘→+打・↓↘→+打	
	ジーニアスコンボ・V	打・打・↓↘→+打・↓↘→+打・↓+打	
	知性のコンボ・I	←→+打・打・→+打	
	知性のコンボ・II	←→+打・打・↓+打	
	知性のコンボ・III	←→+打・打・↓+打・↓↙←+打	
	知性のコンボ・IV	←→+打・打・↓+打・→+打・↓↘→+打	
	知性のコンボ・V	←→+打・打・→→+打	
	知性のコンボ・VI	←→+打・↓↙←+打	
	フェニックスコンボ・I	←+打・打・打	
	フェニックスコンボ・II	←+打・打・→+打	
	フェニックスコンボ・III	←+打・打・→+打・打	
	フェニックスコンボ・IV	←+打・打・→+打・←+打	
	フェニックスコンボ・V	←+打・打・→+打・→→+打	
	フェニックスコンボ・VI	←+打・打・→+打・↓+打	
	フェニックスコンボ・VII	←+打・打・→+打・↓+打・↓↙←+打	
	ダブルニードロップ	↑+打	
	フグトルネード	↓+打	
	ジャンピングニーバット	→→+打	浮かせ
	技巧のテクニック	←←+打	
	サイドステップキック	↓↘→+打	
	不死鳥ソバット	↓↙←+打	
	膝蹴り	←↙↓↘→+打	
	アッパーエルボー	→↓↘+打	浮かせ
	抜き手構え	←↓↙+打	
	五体排骨手	(抜き手構え中に)→+打	
	回転ミドルキック	(ダッシュ中に)打	
投げ技			
	ブルドッギングヘッドロック	組	
	アームホイップ	↓↙←+組	
	腕ひしぎ逆十字	(アームホイップ中に)←←+組	
	アームブリーカー	(中よろけ相手に)+組	
	巴投げ	(中よろけ相手に)↓↙←+組	浮かせ
	キーロック	(巴投げ中に)↓↙←+組	
	スコーピオンデスロック	(大よろけ相手に)+組	
	カナディアンバックブリーカー	(大よろけ相手に)↓↙←+組	
	アルゼンチンバックブリーカー	(カナディアンバックブリーカー中に)→↘↓↙←+組	
	チョークスリーパー	(相手の背後で)+組	
	ペンデュラムバックブリーカー	(相手の背後で)↓↙←+組	
	強力の怪力殺法	(浮いている相手に)←→+組	
	雪崩式ダブルアームスープレックス	(コーナー背負い相手に)→→+組	
	スイングDDT	(走ってくる相手に)組	
必殺技			
1	不死鳥ストレート	必	
1	飛翔の空中殺法	↑+必	
1	スクリュードロップキック	→→+必	
3	後方飛翔垂直落下式バックドロップ	←←+必	
2	チキンアームシザース	←→+必	
3	不死鳥ストレッチ	↓↘→+必	
3	不死鳥サブミッション	↓↙←+必	
7	不死鳥乱心波	←↙↓↘→+必	
1	冷酷無比の残虐テクニック	→↘↓↙←+必	
3	デスボディシュート	→↓↘+必	
3	知性のパイルドライバー	←↓↙+必	
超必殺技			
9	真マッスルリベンジャー	→↘↓↙←+組+必	
9	超人牛裂き刑レイジング・オックス	(ロープ背負い相手に)→↘↓↙←+組+必	

中盤の難所攻略もコレでバッチリ！

今月はLEVEL3、4面ステージを一挙攻略。隠しアイテムのボンバー、1UPの出現方法も大公開だ！

雷電IV
■メーカー：moss
■ジャンル：シューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2007年6月（稼働中）
■使用基板：Type-X

Text: たてしゅ

LEVEL3 ステージ攻略

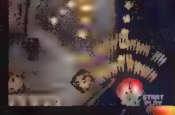
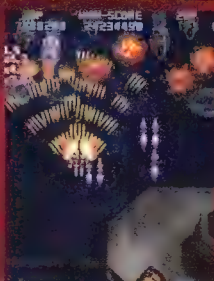
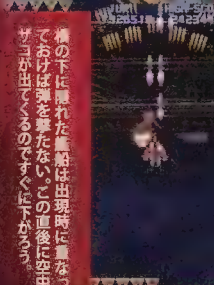
バルカン&レーダーミサイルのコンビで裏丁場を乗り切れ！

AREA 1 攻撃力の高い中型機対策がポイント

2面の対ボス戦でレーザーを使用した場合は、最初のアイテムキャリアを倒したらバルカンに装備をチェンジしよう。序盤の港湾地帯は、2種類の中型機を最優先に破壊するのが鉄則。グズグズしていると、写真のように遅いタイミングで出現する戦車の不意討ちに遭ったり、空中ザコの弾を避けるスペースが無くなってしまう。港を抜け、2機目のアイテムキャリアを倒したらレーダーミサイルに換装するのがおすすめだ。

中型戦車は一定時間おきに弾を撃つ。攻撃を止めた瞬間に接近して一気に倒せ。

いきなり出現する危険なスナイパー戦車。出現のタイミングは必ず覚えろ！

左右に大きく動いていれば、中型機Gの弾幕を安全に回避することができる。

周囲の敵を一掃したら、正面に回り込んでトドメを刺していこう。

ここでレーダーミサイルに換装。スピードは無いがホーミング機能があるのでザコ対策にはとても便利だ。

橋の下に隠れた艦船は出現時に重なっておけば弾を撃たない。この直後に空中ザコが出てくるのですぐに下がろう。

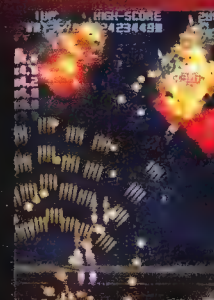
AREA 2 大型機を接近攻撃で速攻撃破！

大型機Jは出現前にあらかじめため状態を作って写真のように接近して待ち、砲台が回転した瞬間に接近して撃ち込むのがベスト。砲台さえ破壊してしまえば楽勝。後は下がって空中ザコと橋の左側から出てくるザコ艦船を確実に迎撃していけばいい。4台の四本足の中型戦車も、同じく攻撃開始前に接近して撃ち込めばほとんど完封することができる。左上、右下、左下、右上の順で撃ち込んでいこう。

中型戦車を破壊後、中型機Gと艦船および空中ザコが一斉に襲い掛かってくる場所がこのステージ最大級の難関。中型機の弾幕の間に自機を合わせつつ、少しずつ左右どちらかに動きながら空中ザコの弾を避けて切り抜けよう。逃げ場が無くなったら迷わずボンバーを使え！

ため状態を作って待ち、接近して一気に撃ち込めばばら撒き弾を一切撃たせること無く砲台を破壊できる。超重要テクニックだ。

出遅れてしまった場合は、[illegible]写真のようにしてば[illegible]た、路上に居る[illegible]破壊す[illegible]

右上以外の中型戦車は接近して一気に倒す。右下、左下の戦車を撃つときは空中ザコの弾を見落とさないよう注意。

左側の艦船のラインに合わせて待機し、弾幕を避けながら少しずつ右に動いて避ける。空中ザコの弾を見落とすな！

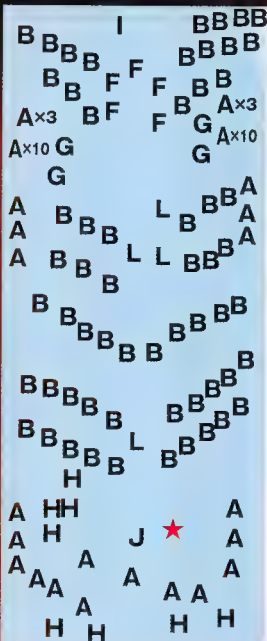
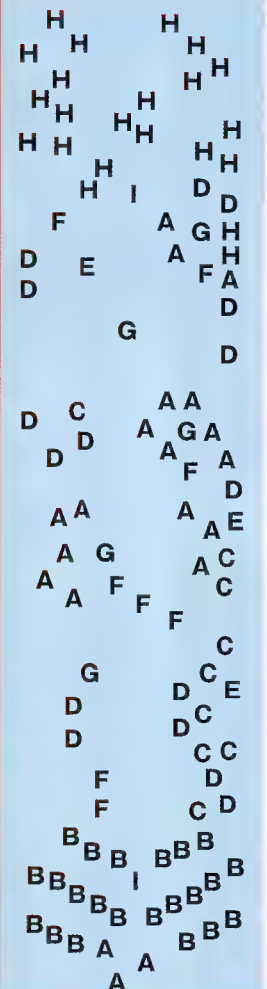
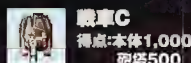
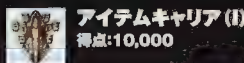
AREA 2
AREA 1
START

空中ザコA 得点:1,000

空中ザコB 得点:1,000

アイテムキャリア（I） 得点:10,000

戦車C 得点:本体1,000 砲塔500

戦車D 得点:本体1,000 砲塔500

AREA 3 列車砲を全滅させてボンバーを取れ

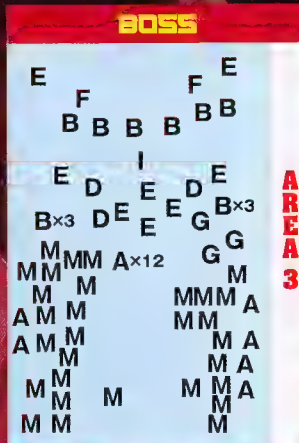
3機目のアイテムキャリア出現地点付近にある花畑にはソルが隠されているので、稼ぐ人は忘れずに破壊しよう。列車砲は全滅させるとボンバーアイテムが出現するのでぜひ回収しておきたいところ。特に写真の位置に出現する列車砲は、すぐに格納庫の中に引っ込んでしまうので、逃げる前に急いで倒そう。

終盤は左右に大きく動いて空中ザコを倒しながら、中型戦車が弾を撃ち終えた瞬間に正面に回り込んで破壊していこう。アイテム（メインショット）の回収は、敵を一掃して安全な状態になってからにしよう。

ソルはここにある。出現または破壊しても、その後の難度は上昇しない。

左側の格納庫から出てくる列車砲はすぐに逃げてしまう。近い位置から撃ち込むようにしたい。

終盤は左右に大きく動き、中型戦車が攻撃を止めた瞬間に正面に回り込めるようにしよう。

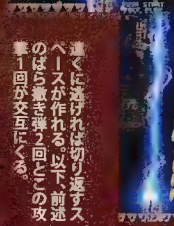
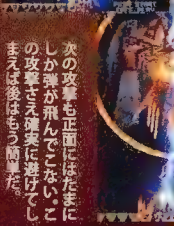
アイテムキャリア破壊後も敵の攻撃が続く。アイテムは無理に回収せず、敵の破壊に専念すること。

LEVEL3 BOSS攻略

直前に出現するアイテムキャリアを倒したらレーザーにチェンジしよう。アイテムBOX内にあるサブウエポンは、第1段階のパーツが本体に合体した瞬間に取ると安全だ。

第1～2段階

はじめに中央のパーツにある下側の二つの砲台を壊してから、左右のパーツにある砲台をすべて破壊する。残った二つの砲台は、本体へ合体するまでの間に壊す時間が無いので無視しよう。中央のコアから撃つ弾は少しずつ引き付けるか、左右に大きく動いてから切り返そう。

最初のばら撒き弾はいずれか一方の砲台から撃つ弾の軌道に視線を集中し、左右に少しずつ動いて避ける。

合体後は正面のラインをキープしながら撃ち込み、正面に向かってくる弾を避けたらまた正面に戻る。

遠くに逃げれば切り返すスペースが作れる。以下、前述のばら撒き弾2回とこの攻撃1回が交互にくる。

次の攻撃も正面にはたまにしか弾が飛んでこない。この攻撃さえ確実に避けてしまえば後はもう簡単だ。

第1段階
合体前：砲塔（×4）5,000
※合体前は本体にダメージを与えられない

第2段階
タイムオーバー：60秒
得点：本体10,000

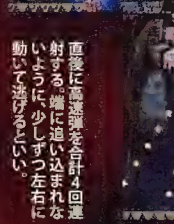
第3段階
タイムオーバー：85秒
得点：本体30,000
クレーン（×2）：3,000

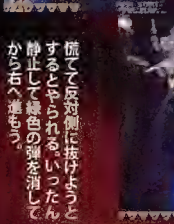
第4段階
タイムオーバー：90秒
得点：本体100,000
艦船（×8）：1,000
ミサイル：1,000

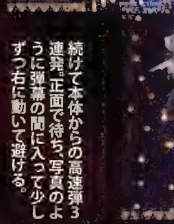
第3～4段階

第3段階の最初の通常弾のばら撒き攻撃は、正面のラインに合わせておけば弾を避ける必要は無い。次の高速弾を撃つタイミングにさえ出遅れないように気を付けておけば、特に難しいところは無いだろう。

第4段階はときどき出現する艦船が撃つ弾が実に嫌らしい。開始直後に出現する2隻の艦船を確実につぶし、ボス本体からの弾避けに専念する準備ができるかどうかが勝敗を分ける。左の艦船破壊→右の艦船破壊→右寄りでばら撒き弾避け→正面で待ち高速弾を右に避ける、というパターンを繰り返して攻略しよう！

最初の通常弾ばら撒き攻撃は正面に居れば当たらない。安心してどんどん撃ち込んでいこう。

直後に高速弾を合計4回連射する。端に追い込まれないように、少しずつ左右に動いて避けるといい。

まずは左側のザコ艦船を破壊し、切り返して細長い弾の弾幕を縫って反対側のザコへと移動する。

慌てて反対側に抜けようとするとやられる。いったん静止して緑色の弾を消してから右へ進もう。

徐々に弾幕が広がるので正面付近に居ると危険。右に居るときはばら撒き弾を右に動いて避けるといい。

続けて本体からの高速弾3連発。正面で待ち、写真のように弾幕の間に入って少しずつ右に動いて避ける。

中型戦車E 得点：10,000

中型機F 得点：10,000

中型機G 得点：10,000

艦船H 得点：1,000

大型機J 得点：10,000

LEVEL4
ステージ攻略

序盤から厳しい戦いが続くが、耐え抜いた後には待望の1UPアイテムが隠されている。装備はバルカンでも問題無いがプラズマレーザーも使いやすい。どちらにするかは好みで決めよう！

AREA 1 メインショットを換装して乗り切れ

空中ザコNは自機に向かって狙い弾を撃ちながら体当たりしてくるのが特徴。レーザー装備時はちょっと倒しにくいが、ほんの少し弾を引き付けてから端に追い込まれないようにして避けていけばいい。中型機Oが撃つ弾の軌道はいつも同じなので読みやすいが、ほかの空中ザコと同時に出てくると実に手強い。出現地点を覚え、出てきた瞬間に正面から撃ち込んでなるべく早く倒せるようにしよう。

最初のアイテムキャリアを破壊したら、次の中型機が出てくる前にメインショットをバルカンまたはプラズマレーザーに換装する。余裕があれば、2機目のアイテムキャリア破壊後にソルを出して得点を稼ごう。

最初の難所は画面右側に倉庫が並んだところ。3連装の砲台を装備した強力な戦車と、空中から中型機が出現するタイミングに合わせて、画面左から右へと動きながら撃ち込んで周囲の敵を一掃できればベストだ。

この中型機も一定時間ごとに弾を撃つ。正面を避けて撃った瞬間に死角へ入ろう。

画面右よりの花畑にソルがある。平地を突進してくる戦車Pを倒してから破壊しよう。

2機目のアイテムキャリアのサブウエポンを取ったら急いで、直後の砲台群が火を噴く前に下がろう。

中型砲台は細長い弾を一定間隔ごとに連射。大きく左右に動きながらかわそう。

倉庫から2機ずつ、倉庫の間の小道に2機の戦車が出現。出てくるタイミングに合わせ、右へ移動しながら迎え撃て。

AREA 2 石像に隠されたワナを克服して1UPアイテムを取れ！

右図の黄色い四角で示された石像は、破壊後にいきなり砲台が現れて間断無く弾を撃ってくる。放置すると徐々に逃げ場が少なくなるので必ず破壊すること。また、石像の背後には恐怖のスナイパー戦車が潜んでいるので出現地点は必ず暗記しよう。回りながら出現する石像地帯では、額が赤く光った石像をすべて倒すと1UPアイテムが出現するが開始直後にワナがある。よく見ると一番左に居る石像だけは額が光っていないため、もしこれを壊してしまうとアイテムが出ないのだ！　この石像が消えるまでは、絶対にショットボタンを押しっ放しにしないこと。

よ～く見ると左側の石像が光っていないことが分かるハズ。絶対に倒すな！

空中ザコに対してはショットを1発ずつ撃ち、なるべく石像に当てないように。

1面でも出現した中型[illegible]弾を撃つタイミングが微妙に[illegible]うのが[illegible]しい。

石像のブラインドからいきなり出てくるスナイパー戦車！ アイテム類は戦車を破壊後にまとめて回収しよう。

左の石像が消えたら、もう後は赤く光る石像しか出ないので残らず破壊せよ。

[illegible]破壊後[illegible]撃ち[illegible]くるが、逃げ場は広いのでさほど難しくはない。

この中型機は正面にしか弾を撃たない。石像の撃ち返し弾避けに専念しよう。

1UPアイテムが出現！　全5ステージ中ここでしか取れない超貴重品なのだ。

中型戦車L 得点:10,000

列車砲M 得点:10,000

空中ザコN 得点:1,000

中型機O 得点:10,000

戦車P 得点:1,000

AREA 3

空中機雷はコアの向きを予測して破壊せよ

クモのような大型機は、バルカンまたはレーザーなら接近して右側の1機を攻撃開始前に重なって撃ち込み、倒しておくと楽になる。空中機雷は全部で11個出現するが、毎回出現位置はランダムに変化する。機雷は破壊後にコアの向いた方向に高速弾を撃ち返すが、このコアは必ず正面を向いた状態で出現し、画面右寄りに出たときは右回り、左のときは左回りに回転する性質があることを覚えておこう。

これ以降は左右に大きく動き、両端の小路から出てくる戦車を1機ずつ確実に倒しながら進み、レーザーに換装してボス戦に備えよう。

大型機のばら撒き弾は弾幕の間に一度入ってしまえば残りの弾もすべてかわせる。2機同時に撃たれた場合も避け方は同じだ。

機雷のコアは出現直後に真下を向いている。早く倒した場合は、当然ながら正面に向かって高速弾が飛んでくるのだ。

コアは開いた……雷は左下、左の……を向く。これさえ……返し弾はもう恐く……

終盤は左右の端から高速で出てくる戦車が手強い。放っておくと画面内にずっと居残るので、眼前の敵は逃さずたたこう。

BOSS

A A I A A C L C A C C L A A C C A N N M L C A N C A J J J A A N A A C C N S×11 N N A A I B×16 L N C A×11 R R

AREA 3

LEVEL4 BOSS攻略

攻撃パターンが異なる赤、青の2機を同時に相手しなければいけないのがつらいところ。第1段階はどちらか一方を倒すだけだが、第2段階はどちらを先に倒すかでその後の展開が変わる。

第1段階

左側に居る赤色の機体が先に攻撃を開始するので、まずはこちらを集中攻撃。赤と同じ攻撃を続けて青も仕掛けてくるが、全く無視してもらって構わない。効率よく撃ち込んでいれば、最後に2機同時に赤い弾をバラまいてくる辺りのタイミングで倒せるハズだ。

破壊後に青の機体もそのまま自爆して第2段階へと移行するが、自爆までのタイムラグ中にも弾を撃つのでくれぐれも油断しないように。

小さい弾2発を2回撃った後、今度は細長い弾を4回連射する。1～3回目の連射攻撃は右、右、左の順に避けるのが理想だ。

4回目の連射攻撃は弾の量が多いので切り返すヒマが無い。端に追い込まれないように右に大きく動いてかわそう。

今度は右に居る青い機体が連射するので、いったんここは弾避けに専念しよう。避けるときは必ず左方向へ行くこと。

次のばら撒き弾は一度スペースに入ってしまえば、後はそこに居るだけで残りの弾もすべてかわせる。以下、この繰り返しだ。

第1段階

タイムオーバー:60秒
得点:本体50,000
:左右砲塔5,000
※左右砲塔は破壊しても何回も出現する

第2段階

タイムオーバー:95秒
得点:本体（×2） 100,000

第2段階

ここからは赤い機体を先に倒すのがおすすめ。開始直後にそれぞれが左右の位置を入れ替えるが、左から右へと赤い方をそのまま追い掛けてどんどん撃ち込んでいこう。第1段階と同様に少し遅れて青い機体が同じパターンで攻撃をしてくるが、基本的な避け方はいっしょだ。

ときどき撃ってくる狙い弾に注意しつつ、写真のようなパターンで赤い機体を倒してしまえば、残った青い機体はもはや鉄クズ同然だ！

ボスが横に動き出したら、そのまま赤の機体を追い掛けて右へ動く。直後に5WAY弾を2回撃つので接近し過ぎないこと。

続けて青の機体が同じ5WAY弾攻撃を仕掛けてくる。スペースの広い左方向へ動いていけば避けやすい。

今度は赤の機体が連射攻撃を開始。弾を引き付けながら左へ動き、効率よく撃ち込めるようにしたい。

連射の終わる間際に弾の軌道が突然変わる。一度逆方向に切り返してから、空いたスペースに入るといい。

再び青の機体が追撃してくるが避け方は同じ。この辺りで赤い機体を倒せるように何度も練習しよう！

残った青い機体は2発の狙い弾と真正面への連射攻撃を繰り返すだけ。ここまでくれば後はもう楽勝だ！

中型機Q
得点:10,000

大型機R
得点:10,000

空中機雷S
得点:1,000

知識を増やしてパワーアップ！

ARCANA HEART FULL!
アルカナハート FULL!

アルカナハート FULL！
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年4月16日（稼働中）
■使用基板：

『FULL！』へのバージョンアップから2カ月半が経過し、闘劇予選を重ね円熟してきた本作。今回はシステムの細かい部分を掘り下げて紹介するぞ。恒例のキャラ攻略も参考にしてほしい。

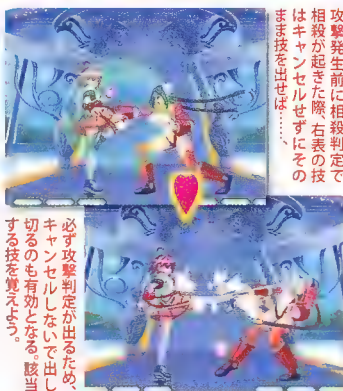
知っ得情報をまとめてお届け！
アルカナハート豆知識集

天使さんの力とか、ゲームシステムについての情報をど〜んと載せちゃうよ♪　ちょっと難しいかもしれないけど、勉強して役立てちゃおー！

相殺時に攻撃判定が消えない技

攻撃発生前に相殺判定で相殺し、キャンセルせずにそのまま技を出した場合、技によってその攻撃判定が「必ず発生する」か、「必ず無くなる」か、「相殺したタイミングによって変わる」かが異なる。

右表は、その中の「必ず攻撃判定が発生する技」をまとめたもの。たとえ攻撃発生の直前に相殺が起きても、攻撃判定はしっかり発生する。相殺時の特性は6フレーム残るため、6フレーム以内に技が当たれば、当てつつ各種キャンセルができるぞ。

ただし、攻撃判定発生後に相殺が起きた場合は、どの技であっても攻撃判定が無くなるので注意。

攻撃発生前に相殺判定で相殺が起きた際、右表の技はキャンセルせずにそのまま技を出せば……、

必ず攻撃判定が出るため、キャンセルしないで出し切るのも有効となる。該当する技を覚えよう。

攻撃発生前に相殺した際に必ず攻撃判定が発生する技

はぁと	立ちC、➡+B、↘+C
冴姫	立ちC、↘+C、BorCブリューナク、ガルフ・ダグザ
神依	閻間
このは	立ちC、⬅+A、↘+B
舞織	立ちC、↘+B、↘+C、➡+C（※1）
美凰	立ちB、立ちC、⬅+A、しゃがみB、↘+C、➡+C、B&C白虎崩虔、玄武踏陣（3発目）
リリカ	ジャンプC、↘+C（※2）、➡+C（※2）、アクセルスライドF〜ヒールカッター（アクセルスライドB後は攻撃発生前に相殺判定無し）
リーゼ	無し
頼子	ジャンプ中↘or⬇+C
きら	立ちB、↘+C、➡+C
フィオナ	立ちB、立ちC、しゃがみC、↘+C、➡+C

※1:最大タメ版以外　※2:最大タメ版のみ

キャラ&アルカナの基本能力

右表と下表は、キャラとアルカナの基本能力。「防御力」は自キャラ、「攻撃力」は相手キャラの体力に掛かる補正（基礎体力は26,400）。根性補正は残り体力に応じて受けるダメージが小さくなる補正で、残り体力が「根性敷居値」を切ると掛かり始め、体力ゼロの時点で「最大根性補正」の値となる。

なお、『FULL！』では各キャラの基本能力が調整されている。きらは根性敷居値が大幅に上がり、最大根性補正も上昇。フィオナは最大根性補正が上昇。冴姫は防御力こそ低下したが根性敷居値、最大根性補正が上昇。弱くなったのは3キャラで、はぁと、神依は根性敷居値が、頼子は防御力と根性敷居値が低下している。アルカナの基本能力は旧バージョンから変更無しだ。

各キャラの基本能力

	防御力	根性敷居値	最大根性補正
はぁと	0	55%	50%
冴姫	0	65%	40%
神依	-1056	60%	60%
このは	-528	70%	40%
舞織	1320	40%	50%
美凰	1848	45%	45%
リリカ	-264	60%	45%
リーゼ	-792	75%	35%
頼子	1056	30%	55%
きら	2112	60%	40%
フィオナ	1320	70%	35%

各アルカナの基本能力

アルカナ名	攻撃力	防御力	アルカナフォース発動中			パワーゲージ増加量補正			ホーミングゲージ回復速度
			被ダメージ補正値	与ダメージ補正値	パワーゲージ減少速度	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
パルティニアス	0	0	105%	105%	140	110%	100%	80%	100
ヴァンリー	528	-1320	108%	102%	120	100%	95%	80%	100
アヌトゥパーダ	-528	-1584	100%	100%	180	85%	85%	85%	25
モリオモト	0	-1848	103%	100%	230	100%	120%	0%	100
オホツチ	-528	1056	100%	130%	280	80%	130%	120%	65
ランゴン	1056	-1056	110%	100%	160	105%	105%	50%	100
テンペスタス	-528	-1584	103%	103%	200	100%	90%	80%	105
ギーァ	0	-792	100%	105%	150	90%	90%	90%	95
ディウー・モール	0	-528	103%	103%	200	95%	95%	95%	85
ニプトラ	-528	0	103%	103%	180	100%	50%	50%	50
オレイカルコス	528	528	130%	130%	200	0%	120%	120%	100

1P2Pや左右による違い

本作では、キャラの向きや1P2Pによって若干の違いが生じる。最も影響しそうなのが、ホーミング移動を止めたときに残る勢い。➡＋Dを止めたときに残る勢いが、左向き時より右向き時の方が小さいのだ。一部の連続技に影響するぞ。また、ホーミング移動から2段ジャンプをした際も、右向き時と左向き時で大きな違いが生じるぞ。

1P2Pで違うのは、きらの江古田式グレネード。技後は1Pだと五分だが、2Pだときらが1フレーム有利なのだ。なお、神依と美凰のみ、前述の数値よりそれぞれ1フレーム、きら側が有利になる。

ニュートラルのホーミング移動から2段ジャンプすると、右向きと左向きの違いが分かりやすい。立ち回りでの奇襲などに影響する!?

江古田式グレネード後の状況は、向きではなく1Pか2Pかで変化。2Pのきらなら、技後は1フレーム（神依、美凰は2フレーム）有利だ。

●各種表記の見方：［］=アルカナコンボでのつなぎ、IC▶=キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶=ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶=ホーミングキャンセルでのつなぎ。F=フレーム。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため（総体力の基本値は26,400）、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

アルカナ悩み相談所

焦らず落ち着いて対処しよう！

今回は、安定した活躍を見せている美凰、リリカとの対戦を解説するわ。付け入るスキは少ないけど、注意点を覚えていけば勝率は上がるはずよ。

VS. 美凰

空対空からの連続技の威力が高い美凰。空中戦に付き合わず、地上でプレッシャーを与えよう。

基本は地上戦

美凰の主な狙いは、空対空のジャンプAや空中ガード不能の➡＋Bからの空中連続技。どちらも大ダメージにつながるため、無理に空中から攻めようとしない方が安全だ。

美凰の地上技はあまり性能が高くないので、まずは地上戦でプレッシャーをかけるのが重要。特に、美凰のしゃがみAが届かない間合いからの攻撃が有効だ。美凰はしゃがみBのリーチが短く攻撃位置が高いので、下段のしゃがみBなどを先端が当たる間合いから出せば、一方的に打ち勝てることが多いぞ。

美凰が地上戦を嫌って空中ダッシュやホーミング移動で攻めてきたら、逆にジャンプAなどで迎撃し、連続技でダメージを与えていこう。

美凰のしゃがみAの間合い外から下段のしゃがみBやしゃがみCを出せば、美凰の地上技のほとんどに打ち勝てる。この間合いを重視しよう。

美凰が空中からの攻めに切り替えるようなら、ジャンプAなどで迎撃しよう。ジャンプAの強いはぁと、冴姫、このはなどは特に有効だ。

空中ダッシュをくぐる

美凰が攻めの継続に使うジャンプキャンセル～空中ダッシュ攻撃は、ガードキャンセル➡＋Dで下をくぐって仕切り直すといい。使いやすいジャンプキャンセル可能技は立ちBと立ちCのみなので、これらをガード後に狙っていこう。画面端では空中ダッシュCでめくりを狙われるので、この対処法を特に意識しておくといい。

美凰の立ちBや立ちCをガードしたら、ガードキャンセル➡＋Dを使っていこう。

下をくぐれたときはすかさず立ちAなどを出し、背後から反撃するのが理想だ。

リバーサル対策

無敵技の青龍亢山や麒麟霏撃があるため、無理な起き攻めは危険。青龍亢山は下～横への攻撃判定が小さいので、少し離れた位置から下段技で攻撃するか、ガードで様子を見るのが安全だ。なお、青龍亢山は着地のスキが意外に小さいので注意。持続時間の長いしゃがみBなどを早めに出し、着地に置いておくといいぞ。

青龍亢山を空振りさせた後の反撃は、背後からの攻撃になりやすいのがポイント。

1発目は相手がこちら側にのけぞるので、至近距離用の連続技をキッチリ決めたい。

VS. リリカ

スピードに惑わされず、ていねいに対処することが重要。打撃技が痛いのでガードを固めよう。

ガードは固めが吉

リリカの弱点は、空中ガードを崩す手段が乏しいこと。地上ではアクセルスライドFを使った攻めを警戒しなければならないが、空中なら空中ガードだけでOK。無理に手を出すとジャンプAやヒールカッターに引っかかってしまうので、相手の攻めが途切れるまで我慢したい。空中で固められてリリカが先に着地したときは、➡＋Cや⬉＋Cをくらわないようガードキャンセルをしよう。

地上で攻められたときも、基本的にはガードを重視。無理して連続技をくらうより、投げられた方がましだ。

また、【しゃがみB→しゃがみC】はアルカナフォース発動を使えば反撃が確定する。相手が連続技で多用するようならしっかり反撃を決めよう。

空中、地上共に待ち気味が基本。ヘタに手を出すと、強力な連続技をくらってしまう。

リリカが多用するしゃがみC。絶好の反撃ポイントでもあるので見逃さないように。

ハリケーンスパイラル対策

起き上がりを攻めるときは、攻撃位置の低い技を重ねるとハリケーンスパイラルをくらってしまうので注意。出されても相殺を取れるよう、攻撃位置の高めな技を重ねたい。

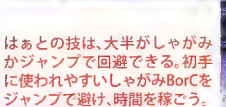
相殺後、相手は空中状態。発生の早い立ちAなどが有効だ。

ワンポイント悩み相談 VS.ギーァ

シュヴーァをくらった後は無力な魔物状態となるが、右記の行動は可能なので、うまく使ってダメージを抑えよう。

基本的には、ジャンプ攻撃や攻撃位置の高い技にはしゃがみ、下段技にはジャンプでの回避が有効。また、フィオナのCカレトヴルッフなど大きく前進する技には、思い切ってフロントステップでふところにもぐり込むのも手だ。

そのほか、シュヴーァの効果終了直後は空中ガード不能技を狙われやすいので、⬅＋Dでの回避を忘れずに！

神依の業刎→逝斬は、業刎をしゃがんでくらえば、逝斬が出せない高さになることがある。ジャンプを見たらしゃがもう。

はぁとの技は、大半がしゃがみかジャンプで回避できる。初手に使われやすいしゃがみBorCをジャンプで避け、時間を稼ごう。

魔物状態で可能な行動

ジャンプ

しゃがみ

ステップ

シュヴーァで魔物にされた後は、ジャンプだけでなくしゃがみや前後へのステップも可能。何もしないよりはましなので、必ず回避を試みたい。

あるかなひみつメモ
●VS.美凰補足：対美凰戦は、アルカナを水か闇にするのも有効。水はプルウィアが相手の連続技を阻止しやすく、闇はズィヒェルで空中からの攻めを抑制しやすいのだ。
●VS.リリカ補足：相殺後の攻防は、立ち&しゃがみAの発生が早いリリカ側が有利になりやすい。ハイジャンプ～ガードやバックステップなどでしのぐか、思い切って無敵技で対抗したい。

マルテルン起き攻め

画面端でしゃがみCをヒットさせた後は、Ⓒマルテルン（ため）→フロントステップ〜しゃがみAでダウン追い打ち→➡＋C（最大ため）とマルテルンを起き上がりに重ねる攻めが強力だ。無敵技以外では回避されにくいので、どんどん狙っていきたい。

ⅡのB鉄拳ぱんち後の立ちAは、若干引き付ける必要がある。Ⅲはマルテルンヒット中にCを連打し、立ちCのヒットを確認した瞬間にB鉄拳ぱんちへとつなぐのがコツだ。

なお、ダウン追い打ちはこのは、リリカのみ立ちAで、それ以外のキャラはしゃがみA。リーゼロッテにはダウン追い打ち自体が入らないぞ。

連続技Ⅱ、Ⅲ後はノックバックがきついので、素早くフロントステップしよう。しゃがみA後は最速で➡＋C（最大ため）を出すとちょうどいいぞ。

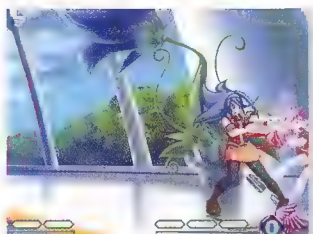
連続技

Ⅰ（相手画面端付近）［しゃがみA→しゃがみB］Ⓒ A鉄拳ぱんちⒽ（➡＋D）→［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC］（Ⓒマルテルン）→フロントステップ〜しゃがみor立ちA（ダウン追い打ち）　ダメージ：4510

Ⅱ（相手画面端付近）［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ A鉄拳ぱんちⒽ（➡＋D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ低空空中ダッシュB→（着地）立ちCⒸ B鉄拳ぱんちⒽ（➡＋D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ空中ダッシュC→（着地）しゃがみC（Ⓒマルテルン）→フロントステップ〜しゃがみor立ちA（ダウン追い打ち）　ダメージ：8104

Ⅲ（相手画面端付近）➡＋C（最大ため、相手ガード）→マルテルン開放→（マルテルンヒット中に）立ちCⒸ B鉄拳ぱんちⒽ（➡＋D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ空中ダッシュC→（着地）しゃがみC（Ⓒマルテルン）→フロントステップ〜しゃがみor立ちA（ダウン追い打ち）　ダメージ：6924

アンプワソネでダメージアップ

魔のアルカナの利点は、画面端で➡＋C（最大ため）をガードさせたときの見返りが非常に大きいこと。キャンセルでアンプワゾネを出せば確定でヒットし、さらに追撃ができるぞ。立ちBで拾って連続技を決めよう。

画面端では➡＋C（最大ため）によるガード崩しが有効だ。うまくガードさせられたら、アンプワゾネから連続技を決めよう。

ミルワールから空中ガード不能技を狙う！

ミルワールはCブリューナク後の追撃などで連続技に使うほか、起き攻めや固めに組み込んで相手を空中へと移動させ、空中ガード不能のBクラウ・ソラスを狙うのも強力だ。

狙いやすいのは相手をダウンさせた後。近距離かつ空中でミルワールを使えば、Bクラウ・ソラスを避けられにくい状況を作り出せる。パワーゲージがあるようなら、Bクラウ・ソラスからリア・ファイルにつなぎ、一気に体力を奪おう。

オルナをガードされた後も、素早く反応してミルワールを出せば、同じ状況を作り出すことが可能。オルナを使うときは意識しておこう。

ガードされていたらDを押してミルワール。相手を空中に移動させられる。

固めや起き攻めの中でオルナを出すときは、⬅⬋⬇⬊➡⬅まででコマンドを入れておき……、

下タメを作っておき、Bクラウ・ソラスで迎撃。リア・ファイルにつないで体力を奪おう。

插翅大聖起き攻めを狙う連続技

火のアルカナで画面端の相手に插翅大聖（アルカナブレイズ）をガードさせた後は、ヒットストップ中の相手に⬈＋C（最大ため）が確定。これを使った起き攻めを狙えるのが今回の連続技で、各種受け身が不可能な麒麟靠撃で締めるのがポイント。

連続技Ⅰは、2回目のホーミングキャンセル（➡＋D）を長めにして、しゃがみBをやや低い位置で当てるのがポイント。アルカナフォース発動後の立ちAは、相手の高さが低ければ楽に当てられる。麒麟靠撃で締めた後は少しだけ待って插翅大聖を発動し、フロントステップから⬈＋C（最大ため）を出そう。

ホーミングキャンセル（➡＋D）での移動を長めにし、低い位置でしゃがみBを当てて火孔覇へ。すぐにアルカナフォースを発動しよう。

立ちAが間に合うので、麒麟靠撃につないでダウンを奪う。起き上がりに插翅大聖を重ねてガードさせれば、⬈＋C（最大タメ）が確定！

連続技

Ⅰ（相手画面端付近）［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ B玄武踏肆（1発目）Ⓗ（➡＋D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ低空空中ダッシュC→（着地）フロントステップ〜※［立ちA→立ちB→立ちC］Ⓗ（➡＋D）→しゃがみBⒸ火孔覇（→アルカナフォース発動）→立ちAⒸ麒麟靠撃　ダメージ：9188

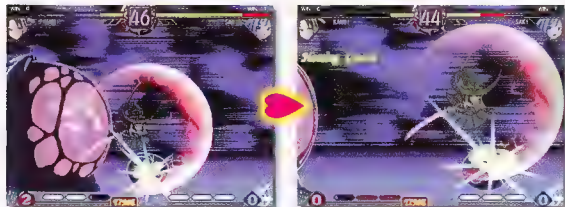
Ⅱ（相手画面端、対きら用）Ⅰの※から→［立ちA→立ちC］Ⓙ低空空中ダッシュ［A→C］Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ［A→C］→（着地）フロントステップ〜［しゃがみB→立ちC］Ⓗ（➡＋D）→しゃがみBⒸ火孔覇（→アルカナフォース発動）→立ちAⒸ麒麟靠撃　ダメージ：10184

あるかなひみつメモ　●はぁと補足：連続技ⅡのジャンプC→しゃがみCは、相手の落下を一瞬だけ待ってからしゃがみCを出すと成功しやすい。　●冴姫補足：画面端での➡＋C（最大ため）Ⓒアンプワゾネは、➡＋Cヒット時に壁受け身を取られると反撃を受けやすい。ガード時はミルワール、ヒット時はホーミングキャンセルから攻める、などと使い分けるのが理想だ。

パワーゲージ3本で一気に勝負!

闇のアルカナでシュヴァーァ(アルカナブレイズ)を決めた後は、追撃で一気に体力を奪うチャンス。使う技はダメージが6000と大きい逝斬で、連続技にならないように3発決めれば、絶大なダメージを与えられるぞ。

シュヴァーァを決めた後はすぐにフロントステップで接近し、ニュートラルD(一瞬だけ押す)～逝斬で追撃。これを↙+D(一瞬だけ押す)でホーミングキャンセルすれば、相手の落下地点に接近できるので、着地～復帰した相手に逝斬を決めよう。さらに↙+D→逝斬と決めれば終了だ。

この追撃はパワーゲージが3本以上たまっている状態でシュヴァーァを決めれば可能。パワーゲージが足りないときは、最後を業削にしよう。

闇のアルカナブレイズ後はショータイム! ホーミングキャンセルを使って逝斬を3発決めよう。↙+D後に着地寸前で出すのがポイントだ。

C断封で攻守逆転

C断封は多くの技を返すことができ、ホーミングキャンセルを使えば見返りが大きい。全キャラ共通で取れるのが↖+Cとしゃがみの通常技(リリカのA、舞織のC以外)で、大半のキャラの➡+Cも返せる。そのほかの返せる技は主なものを以下にまとめたので、参考にしてほしい。

なお、一部の無敵技に対しては反撃技が空振りしてしまうが、相手は各種キャンセルができないので反撃可能。相殺後の選択肢として有効だ。

●はぁと/➡+B、はーとふるぱんち(Cは両者空振り後に反撃可能)、すっごいはーとふるぱんち

●冴姫/立ちB、B＆Cクラウ・ソラス(両者空振り後に反撃可能)、ブリューナク、Aオルナ、超必殺技両方

●神依/↖+B、閻間、無怨、低空逝斬(両者空振り後に反撃可能)

●このは/立ちB、立ちC、このは百分身の術

●舞織/立ちC

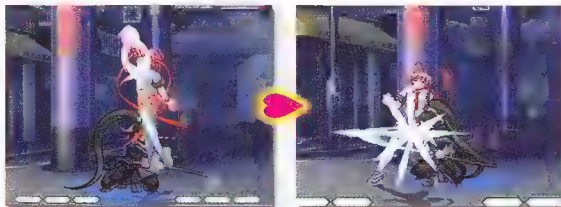
●美凰/⬅+A、玄武踏陣(2発目)、A＆B青龍亢山(Aは両者空振り後に反撃可能)

●リリカ/Aトルネードエッジ(両者空振り後に2フレーム有利)、スピードブレード、ハリケーンスパイラル(空振り後にしゃがみAで反撃可能)

●リーゼロッテ/立ちB、ベトルークの朱い涙

●頼子/立ちA、立ちB、➡+A、↖+B、A＆B襲い来る地獄の制裁、世界を統べる魔王の威光

●きら/立ちB、立ちC

●フィオナ/立ちB、カレトヴルッフ、グランディバイド

一部の無敵技にはC断封の反撃技が空振りするが、相手は各種キャンセルができないので落ち着いて反撃しよう。有利な時間が短い技には注意。

対戦攻略

今回はアルカナフォース対策となる連続技、飯綱落としの術を組み込んだ連続技など、要所で役立つ即効的連続技を特集するぞ。

このは

アルカナフォース対策の連続技を知る

連続技で多用する【しゃがみB→しゃがみC】としゃがみCⓒB疾風突きは、アルカナフォースから反撃を受けてしまう。前者に確定するのはシュヴァーァのみだが、根性値の低いこのはは一気に倒されやすく危険だ。

ジャンプ中下方向+Cヒット後など確認の余裕がある状況では、フロントステップから【立ちB→しゃがみC】や【立ちA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】などと攻撃回数を変えることで、ある程度は的を散らせる。

また、画面端以外なら【しゃがみA→しゃがみB】ⓒA疾風突きⓒこのは百分身の術とすれば、威力は低いが安全。このは百分身の術をアルカナフォースで回避されても、間合いが離れるため反撃を受けないぞ。

このは百分身の術は確定でダウンを奪える。一瞬待ってから前方ジャンプ～↙+Dで近付き、軌道を前後に制御しつつジャンプ中下方向+Cを狙おう。

新着連続技で細かくダメージアップ!!

下記の連続技は、『FULL!』でダメージが上昇した飯綱落としの術を組み込んだもの。相手が近距離かつ高い位置に居れば、ジャンプ下方向+Cⓒ飯綱落としの術がつながるのだ。起き攻めはできないので、相手の体力が残り少ないときに狙うべし。

Ⅲは、【立ちA→立ちB】をジャンプキャンセルした後、すぐに前方2段ジャンプして【B→(遅め)C】と決めることで、空中ダッシュBが間に合わない状況からジャンプ攻撃～着地のパーツを増やしたもの。右向き時は難度が高くなるので注意。

Ⅳは、空中戦で競り勝った際のリターンを上昇させられる。相手の高度が低い際は、↙+D～B後の2段ジャンプを遅らせて調整しよう。

相手の高度が高く距離が近ければ、ジャンプ中下方向+C↓飯綱落としの術が連続ヒット。大幅なダメージアップを望めるので練習しておきたい。

連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⓒB疾風突きⒽ(➡+D)【立ちA→立ちB】Ⓙ低空空中ダッシュBⒿC→※(着地)フロントステップ～ジャンプ【A→B→C→下方向+C】ⓒ飯綱落としの術　ダメージ8385

Ⅱ(対きら用)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ(➡+D)→【立ちA→立ちB】Ⓙ低空空中ダッシュBⒿ【B→C】→Ⅰの※以降　ダメージ8104

Ⅲ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⓒB疾風突きⒽ(➡+D)→立ちAⓒB疾風突き→フロントステップ～【立ちA→立ちB】Ⓙ(前方2段ジャンプ)【B→(遅め)C】→Ⅰの※以降　ダメージ8912

Ⅳ(相手空中)ジャンプ【A→B→C】Ⓗ(↙+D)→BⒿ【C→下方向+C】ⓒ飯綱落としの術　ダメージ6433

あるかなひみつメモ

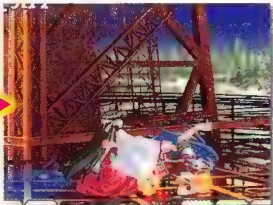
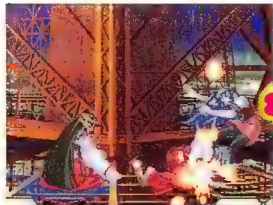
●神依補足:➡+CがC断封で取れないキャラは、冴姫、舞織、リリカ、リーゼロッテ、頼子の5キャラ。それ以外のキャラの➡+CはC断封で取れるので覚えておこう。

●このは補足:対空は↖+Bで相殺を狙うのがオススメ 相殺後はジャンプAⓒC苦無を入れ込み、これが空中ヒットしたら着地～フロントステップ【立ちA→立ちB】……と追撃しよう。

ダウン追い打ちを確定させる

ダウン追い打ち後は相手が一定タイミングで起き上がるため（ダウン回避不能）、起き攻めを仕掛けるチャンスとなる。まずはダウン追い打ちを確定で決める方法を二つ紹介しよう。

一つ目は、退魔の瑞鶴後にフロントステップや➡＋Dで近付き、相手がバウンドする瞬間にダウン追い打ちを決めるもの。二つ目は、A桜花の舞Ⓗ（➡＋D）（→立ちC空振り）→B雷呻落とし（浮き）→しゃがみC（2段目のみヒット）→フロントステップ～ダウン追い打ち。しゃがみCを出す際に若干間合いが離れていないと、1段目が当たってしまうので注意。

ダウン追い打ちは↘＋Aがオススメ。相手を引き寄せるので、次の起き攻めが仕掛けやすくなる。

しゃがみCは2段目だけ当てるのがコツ。その後はフロントステップで近付き、ダウン追い打ちで↘＋Aが確定。相手が復帰したところを攻めよう。

起き攻めのバリエーション

前述の連続技で↘＋A（ダウン追い打ち）を決めた後は、➡＋Cや↘＋Cの最大ためでガードを崩そう。

下記Ⅰは画面中央用のガード崩しからの連続技で、➡＋C（最大ため）のヒット、ガードを問わず確定。神来社の矢 神座ヒット後、すぐにC街風駆けⒸ退魔の瑞鶴を出せば、画面がズームアウトする前に決まるぞ。

Ⅱは闇のアルカナ選択時に、A桜花の舞から画面端の起き攻めに持ち込むパターン。マルテルンはD押しっぱなしでためておき、雷呻落としは画面端との距離を見てAとBを使い分けよう。また、しゃがみCの2段目を当てる際も距離に気を付けたい。ダウン追い打ち後は、➡＋C（最大ため）→マルテルン解放と重ねよう。

Ⅲは↘＋C（最大ため）からダメージを稼ぐ連続技で、A桜花の舞後はⅡに移行できる。雷呻落とし中はレバーを前方向に入れて影を相手の真下へ移動させ、相手が地面に接地する前にシェーレを解放しよう。

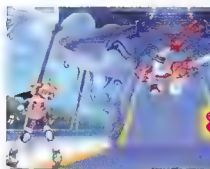
Ⅲは雷呻落としで相手をたたき落としつつ、ためておいたシェーレで追撃。慣れこそ必要だが、Ⅱにつないで起き攻めでⅢ、と繰り返せるのが強み。

連続技

- **Ⅰ** ➡＋C（最大ため）Ⓗ（➡＋D）→神来社の矢 神座→C街風駆けⒸ退魔の瑞鶴～
- **Ⅱ** （闇のアルカナ、相手画面端）各種連続技→A桜花の舞Ⓒマルテルン（ため）→AorB雷呻落とし→しゃがみC（2段目のみヒット）→↘＋A（ダウン追い打ち）
- **Ⅲ** （闇のアルカナ、相手画面端）{↘＋C（最大ため）Ⓒシェーレ（ため）→雷呻落とし→シェーレ発動}×2→立ちBⒸA桜花の舞～

特定の状況での対空

相殺判定の発生が2フレームと早い立ちB。相殺判定は腰付近のみと大きくないものの、低空空中ダッシュやホーミング移動（ニュートラル）からのジャンプ攻撃など、横からの攻撃には相殺を狙いやすい。特に、はぁとや冴姫のジャンプBなど、下方向に攻撃判定が大きい技は狙いめだ。

相殺後は、【立ちA→立ちB】Ⓒアクセルスライド F～ヒールカッター＋αを狙うのが基本。高い位置で相殺したときは、立ちAⒸハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ（↗＋D）→アクセルスライド F～ヒールカッター＋αで。ただし、ジャンプAの発生が早いこのはには狙わない方がいい。

相殺を取りやすい。特にはぁと戦や冴姫戦で有効となるので覚えておこう。

低～中空からのホーミング移動（ニュートラル）による奇襲には、立ちBを出せば……、

相殺後は発生の早い立ちAが有効。ここからいつもの空中連続技に持ち込もう。

時のアルカナの守りと連続技

地上での➡＋Dの性能が特殊なため、ほかのアルカナと同じような攻めはできないが、その分、塵染の意を使った守りが強力。ジャンプからの着地直後など、相手が攻めてきそうなポイントでこまめにバックステップをしておき、相手の技を無効化できたらすぐにフロントステップ。地上の相手にはしゃがみAorBからの連続技で、空中の相手には【立ちA→立ちB】Ⓒアクセルスライド F～ヒールカッター＋αで反撃しよう。

連続技は下記のものを覚えておこう。Ⅰはほかのアルカナでも可能だが、時の場合はこれが基本連続技となるので必ず身に着けておきたい。Ⅱは威力こそ低いが、アルカナフォースでの反撃を受けること無く無量光の意を決められるのが利点。最後のフリップスルーは確実にダウンを奪うことができ、相手が起き上がった直後に時間停止効果が発動するぞ。

無量光の意で相手を停止させた後は、離縛の意を出しておき、相手が動き出す瞬間にヒールカッターを出そう。これで安定した追撃が可能だ。

連続技

- **Ⅰ** 【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒアクセルスライド F～スピードブレード～ヒールカッターⒽ（⬇＋D）→立ちBⒸアクセルスライド F～（移動後に）ハイブレッシャー→【立ちA→立ちB】Ⓒアクセルスライド F～ヒールカッター {スピードブレード空振り～～ヒールカッター}×2～クイックエア→ジャンプBⒿ【A→B→C】　ダメージ：9370
- **Ⅱ** （時のアルカナ）しゃがみA×2Ⓒハリケーンスパイラル（1段目）Ⓒ無量光の意→（少し前進して）立ちBⒸアクセルスライド F～ヒールカッターⒽ（⬇＋D）→立ちBⒸアクセルスライド F～ヒールカッター～クイックエア→ジャンプBⒸハリケーンスパイラル（1段目）→Ⓗ（⬆＋D）→フリップスルー　ダメージ：5563

あるかなひみつメモ

●**舞織補足**：連続技Ⅱの雷呻落としを多段ヒットさせる部分は、距離が変わりやすく高難度。練習あるのみだ。連続技Ⅲは、雷呻落としの当たり方が悪くても、シェーレでフォローできるのが利点。
●**リリカ補足**：A空中トルネードエッジを空中ガードさせた後は、どこで止めてもリリカ側有利。フロントステップ～ジャンプからならガードさせやすいぞ。ただし、ガードキャンセルに弱いので注意。

緋の瞳のレーツェルを狙え！

緋の瞳のレーツェルは持続時間が4フレームと長めなので、近距離で技を当てた後や相手の起き上がりに狙いやすい。タイミングを合わせれば、技を当てた後は発生4フレーム以上、起き上がり直後は発生3フレーム以上の技では割り込まれないぞ。

最も狙いやすいのは、低空空中ダッシュAを当てた後。最速ではなく、一瞬待ってから出そう。しゃがみAの発生が3フレームのリリカ、リーゼロッテ以外には特に有効だ。

そのほか、しゃがみAを➡+Dでホーミングキャンセルしてから狙うのもアリ。⬉+A→➡+D→⬉⬇⬈⬅➡+AorCを、一連のコマンドとして覚えておこう。とっさに出せれば、人形が絡んだ混戦時でも活躍するぞ。

空中ダッシュAからの攻めを嫌って⬅+Dでガードキャンセルする相手には、空中ダッシュBから火の火孔覇や魔のアンプワゾネなどを出して対抗。

緋の瞳のレーツェル後の起き攻め

魔のアルカナで人形収納時に緋の瞳のレーツェルを決めた後は、シンプルだが強力な起き攻めができる。

やることは簡単で、緋の瞳のレーツェル後にA別たれたゼーレ→➡+C（最大ため）と出すだけ。別たれたゼーレ後に少し待ち、人形の硬直が解けてから➡+Cを入力すれば、相手の起き上がりに人形C攻撃→➡+C（最大ため）の順で重なるぞ。人形C攻撃は持続時間が長く⬅+Dで回避されない上、ヒットストップ中に➡+C（最大ため）が当たるので、ガードキャンセルもされないのだ。

画面中央ではその後にⒸ▶ミルワール（→人形を手前に移動）→【しゃがみA→➡+B】とすれば、人形立ちB攻撃を使った連続技に持ち込めるぞ。

レバーを➡に入れ続け、人形が前進したのを見たらCを押しっぱなしにしよう。

緋の瞳のレーツェルを決めたら、少しだけ下がってからA別たれたゼーレで人形を分離。

ミルワールからの拾い後は、ジャンプ【A→下方向+C】→ニュートラルBとつなごう。

連続技

Ⅰ （魔のアルカナ）人形C攻撃→➡＋C（最大ため）Ⓒ▶ミルワール→【しゃがみA（1段目）→➡＋B】Ⓙ▶【A（2段目）→下方向＋C】→人形立ちB攻撃ヒット→※｛（着地）ジャンプ【A（1段目）→B→（遅め）下方向＋C】→人形立ちB攻撃ヒット｝×2→（着地）ジャンプA（2段目）Ⓙ▶【A（2段目）→下方向＋C】　ダメージ：10439

Ⅱ 【しゃがみA（2段目）→しゃがみB】Ⓒ▶C別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→（着地）➡＋BⒿ▶【A（2段目）→下方向＋C】→人形立ちB攻撃ヒット→Ⅰの※以降と同様　ダメージ：9005

雷のアルカナ対策

古のタリズマンを邪魔されやすい雷のアルカナに対しては、愛のアルカナが有効だ。スカルト エルムを撃たれるようならロズ キクロスで跳ね返し、その弾を盾に古のタリズマンを狙う。間合いが遠いときは跳ね返し後にロズ キクロスでのけん制を挟もう。なお、頼子が超高空に居ると相手の動きが見えにくい。このときは古のタリズマンを控えよう。

相手との高さが近ければ、スカルト エルムにホーミング移動（ニュートラル）から反撃を狙うのもアリ。空中ホーミングの方が反撃しやすいぞ。

フロントステップには、相殺後に世界を統べる魔王の威光を出すことで対抗。⬅+Dで回避される可能性はあるが、頼子は通常技の発生が遅いため、割り切って出す必要がある。

相手の動作を見て、確実に跳ね返したい。少し早めに出してボタンを押し続けよう。

こんな展開が理想。跳ね返した弾とスカルト エルムの相打ちならダメージ勝ちできる。

細かい無敵部分を利用する

頼子のガードキャンセル➡+Dは自身の判定が特殊で、9フレーム目までは足元無敵、10フレーム目以降は下半身無敵となっている。無敵部分に対しての攻撃は、相殺が起きずに回避する形となるのだ。

下の表は、発生が10フレーム以上で攻撃位置が低い技をピックアップしたもの。事前の技をガード後に最速でガードキャンセルをすれば、下半身無敵で回避することができ、硬直に反撃を決められるぞ。

また、C襲い来る地獄の制裁は1フレーム目から足元が無敵になる。右下の表は、C襲い来る地獄の制裁とかち合った際に足元無敵で避けつつヒットさせられる技をまとめたもの。しゃがみAに打ち勝てるはぁと、冴姫、美凰、頼子、フィオナに対しては特に有効で、ガードキャンセル➡+DからC襲い来る地獄の制裁まで、決め打ちで入力するのもアリだ。

体を横にして進む頼子のガードキャンセル➡+Dは、低い位置に相殺判定が無い。

ごく低い位置のみだが、C襲い来る地獄の制裁は足元が無敵。一部キャラには使えるぞ。

ガードキャンセル➡+Dで避けられる技

はぁと	しゃがみC
冴姫	しゃがみC
神依	しゃがみB、しゃがみC
このは	しゃがみC
舞織	➡+B
美凰	しゃがみC
リリカ	しゃがみC
リーゼロッテ	（人形分離時）しゃがみC
頼子	⬉+B

C襲い来る地獄の制裁で避けられる技

はぁと	しゃがみA、しゃがみB
冴姫	しゃがみA、しゃがみB
神依	しゃがみC
美凰	しゃがみA
頼子	しゃがみA、⬉+B
フィオナ	しゃがみA

あるかなひみつメモ
●リーゼロッテ補足：連続技Ⅱは、6月号で紹介した連続技の改良版。やはり難度は高いが、最初の拾いに➡+Bを使うことで安定度を上げている。ただし、やられ判定の大きいきらには不可能。
●頼子補足：スカルト エルムをホーミング移動で避けたら、ジャンプBⒸ▶A襲い来る地獄の制裁Ⓒ▶ウラニオ トクソの連続技が役立つので覚えておこう。ホーミングゲージの消費を抑えられるぞ。

対戦攻略

大道寺 きら
Daidohji Kira

雷と闇のアルカナが持つ、発動タイミングを調整できるアルカナ超必殺技。今回はそれらを使った強力な起き攻めを紹介。

Text:ハメコ。

マルテルン&フェアルグ ロルグを活用した起き攻め

相手を画面端付近に追い詰めてA江古田式ロケット砲を決めたら、最速でマルテルン、もしくはフェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅版）を出し、Dを押し続けてため状態にする。

次に、フロントステップで相手を画面端に押し込みつつダウン追い打ちでしゃがみAを決め、アルカナコンボで⬋＋C（最大タメ）。相手の起き上がりにちょうど重ねられるぞ。

⬋＋C発生後、若干間を置いてから各アルカナ超必殺技を開放すれば、⬋＋Cのヒット、ガード時は追撃となり、相手が⬅＋Dで回避を狙った場合もそのスキにヒットを望める、強力な起き攻めとなるのだ。

その後は立ちBⒽ▶（➡＋D）→｛しゃがみAⒿ▶【A→下方向＋C】｝×2→しゃがみBⒸ▶A江古田式ロケット砲などが決まるので、ゲージが続く限り同様の起き攻めを繰り返せるぞ。

画面端付近でA江古田式ロケット砲を決めたら、まずはマルテルンを設置しよう。

ダウン追い打ちでしゃがみAを決めつつ、⬋+C（最大タメ）を出すと……、

起き上がりにちょうど重なる。続けてマルテルンを発動し、さらに追撃を決めろ！

フェアルグ ロルグを使う場合は、⬋+Cを当てた後に少し遅らせて発動すること。

タイミングが良ければ立ちBで追撃可能。発動が早過ぎると決まらないので注意。

対戦攻略

フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield

[illegible]雷と時のアルカナをピックアップ。それぞれワンポイント[illegible]のみだが、覚えておけば[illegible]アップにつながるはず！

Text:age　協力:回転王

雷の守りと連続技

➡＋Cのため中に相手の技を相殺した後、すぐにボタンを離してヒットさせると、相殺時の特性が残るためジャンプ攻撃でキャンセル可能。連続技Ⅰを決めてダメージを与えよう。

連続技Ⅱは、しゃがみAからの連続技。ハイジャンプ後はレバーを後ろに入れ、雷の3発目がヒットした後にジャンプAを当てよう。

対空に使えなくもない➡＋C。相殺後すぐにボタンを離そう。

時で必殺の連続技を！

連続技Ⅲは、相手が起き上がった直後に時間停止効果が発動する連続技。時間停止時にフロントステップから離縛の意を重ねておくと、相手がバックステップなど無敵時間のある行動を取っていても、動き出した瞬間にヒットするぞ。その後はCカレトヴルッフで追撃し、再び無量光の意を決めていこう。

なお、塵染の意（バックステップ）で相手のジャンプ攻撃を無効化した後は、その場から立ちBⒸ▶Aカレトヴルッフがヒットする。無量光の意につなぎ、同様の連続技を狙おう。

連続技

Ⅰ（雷のアルカナ）➡＋C（相殺後にヒット）→ジャンプB→（着地）フロントステップ～立ちA×2Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶ヘヴンズフォール　ダメージ：9188

Ⅱ（雷のアルカナ）【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→立ちBⒸ▶Aカレトヴルッフ Ⓒ▶フェアルグ ロルグ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅）→ハイジャンプ【A→B】Ⓙ▶【A→B→下方向＋C】

Ⅲ（時のアルカナ）カレトヴルッフ or グランディバイドⒸ▶無量光の意→⬋＋C（最大ため、ため完成後すぐに開放）→Cカレトヴルッフ Ⓗ▶（➡＋D）→【立ちB→⬋＋C】Ⓗ▶（ニュートラルD）→【A→B】Ⓒ▶ヘヴンズフォール　ダメージ：10184

闘劇予選終了目前！

キャラ&アルカナ最新情勢

『FULL！』の稼働前後は、変更点からキャラ情勢が推測されていたが、やり込みが進んだ現在はどうなったのか？　キャラ、アルカナの最新情勢に迫る！

Text:三番町アルカナ部　協力:decoy

混迷するキャラ情勢

有利の付くキャラが多く最有力視されているのはこのはだが、使用人口の多いはぁとが苦手というマイナス要素がある。そのはぁとは舞織を苦手とし、舞織はリリカが苦手。これら上位とされているキャラ以外にも、相性による有利、不利が複雑に絡み合っており、「誰が最強！」とは断言できないのが実情だ。

旧バージョンで最強の一角を占めていた神依は、『FULL！』で弱体化したものの安定度は高い。特に闇のアルカナとの組み合わせは、大きく不利になるキャラが居ないのが強み。

評価上昇中なのがリーゼロッテ。プレイヤーの研究や修練が進んだことで、一度つかまえれば一気に勝負を決められる爆発力を手に入れた。連係や連続技がアルカナに左右されにくく、アルカナ選択の幅も比較的広いため、今後の伸びも期待できる。

冴姫は『FULL！』での強化点を生かせば上位進出も狙えるが、アルカナフォースで確定の反撃を受けるポイントが多く、安定して勝ちにくいのがネック。逆に、アルカナフォースからの反撃を受けにくい美凰は、安定度が強みとなっている。

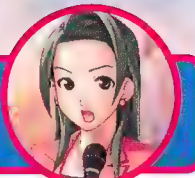
6月15日時点では決勝大会進出者がおらず、厳しいとされているのが頼子、フィオナ。どちらも小回りが利かず、自分のペースを維持しにくいのが難点か。数少ない使い手の頑張りに期待したいところ。

人気のアルカナは？

選んだアルカナによって相性が大きく変わるため、複数のアルカナを練習し、相手キャラによって使い分けるプレイヤーが増えてきた現在。人気はやはり安定どころ、立ち回りと起き攻めを強化できる闇、本体性能の高いキャラに適した水、立ち回りと火力を強化できる火の三つだ。

また、連係や連続技の研究が進み使用率が上がってきたのが魔。相性のいいキャラは限られるが（冴姫、舞織、リーゼロッテなど）、毒効果を与えつつ追撃を決める連続技はなかなか強力。体力に加えてパワーゲージも奪えるため、その後の展開を優位にする効果もあるのだ。

あるかなひみつメモ
●きら補足：上記の起き攻めでフェアルグ ロルグを使う場合、立ちBで追撃するのはかなり難しい。しゃがみBや江古田式ロケット砲などで追撃した方が安定する。
●フィオナ補足：遠距離からの空中飛び道具には、立ちCの相殺判定を合わせるのも面白い。相殺後にフロントステップなどでキャンセルして接近しよう。

闘劇種目の一つになっている「アルカナハート FULL！」ですが、激闘続発の予選大会もいよいよ最終週！　決勝の舞台ではどのような闘いが繰り広げられるのか、期待は高まるばかり。各種グッズと併せ、この夏最大の注目です！

アルカナGALLERYS！

読者の皆さんからいただいた、アルカナキャラの美の祭典！　今月も力作ぞろいです！

（神奈川県　茶草君＆東京都　よしみ君）
☆合作イラストを送っていただきました！　神依に甘えるこのはが幸せそうですね～。

（東京都　QQQ君）
☆いつもはちょっぴり自信なさげだけど、やるときはやるんです！　たぶんきっとおそらく！

（東京都　采姫炬さん）
☆全然タイプが違う二人なのに、ここまで気が合ってしまうのは不思議ですよね～。

（埼玉県　涼風君）
☆愛らしくも躍動感のある作品をいただきました！　イマドキの巫女さんは、身体能力の高さも重要!?

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆妖艶なボディに見とれたが最後、烈火の一撃がアナタを見舞っちゃいますよ！

いよいよ予約開始！「このはぬいぐるみ」製作快調！

アルカディアとエグゾーストの共同企画「アルカナグッズコンペティション」にて入賞し、商品化が決定した「リバーシブルこのはぬいぐるみ」。製作は順調に進んでおり、ついに予約開始が見えてきました！　発売はもう少し先になりますが、確実に手に入れたいアナタは下記のアルカディア公式ホームページをチェックし、速やかに予約することをおすすめ致します！

http://www.arcadiamagazine.com/

ホビージャパンより「愛乃 はぁとフィギュア」登場！

今か今かと待ちわびられていた、『アルカナ』キャラのフィギュアがついに登場！　先鋒を務めるのは愛乃 はぁと。1/8スケール（約17cm）で、もちろんアホ毛（?）も完全再現！　なお、こちらは「月刊ホビージャパン」誌上限定通販のため、購入には現在発売中の月刊ホビージャパン8月号に付いている購入券が必要。受注締め切りは7月10日に迫っているので、欲しい人は急いでチェックしよう。

手首のリボンのダイナミックな動きが、活発さを演出！　顔つきも可愛らしく仕上がっているぞ。

■発送日：2007年12月予定
■価格：5,800円（税込）＋送料手数料1,000円
■原型師：YOSHI（とればんぐ）
■サイズ：1／8スケール（約17cm）
■仕様：彩色済PVCモデル

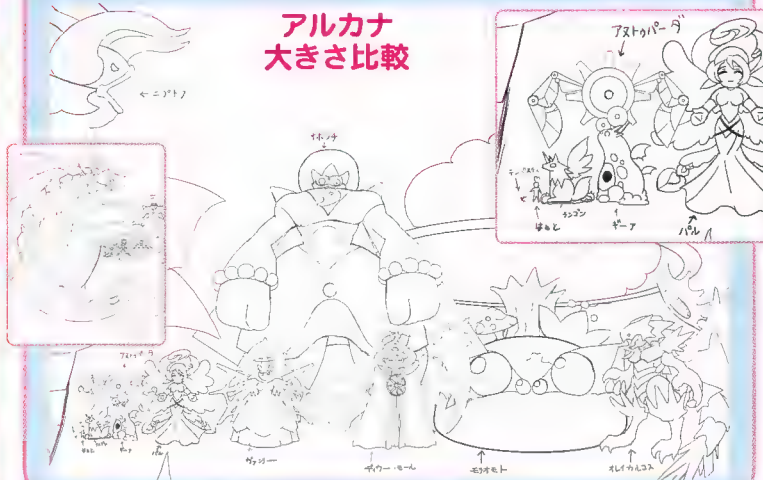
※このフィギュアを3名様にプレゼント！　応募方法はP076にて！

アルカナの秘密に迫る！ 教えて！エクサムさん

『アルカナ』に関する質問疑問に答えちゃうこのコーナー。今回の質問は、静岡県の原石四天王君からの「一番大きな（小さな）アルカナを教えて下さい！」です。

「一番大きなニプトラはあまりも大き過ぎて、一番小さいテンペスタスは小さ過ぎて計測できません。なお、アルカナはある程度、自分の意思で大きさを変えられますが、小さくなることは容易でも大きくなることは難しいようです（パルティニアスなどはかなり小さくなってはぁとの近くに控えていたりします）。余談ですが、自分の姿を変化させることを嫌うアルカナは、大きさを変えることはありません。プライドの高いアルカナ（モリオモト、オホツチ、ニプトラ、オレイカルコスなど）ほど、その傾向が強いようです」（エクサム）

アルカナ大きさ比較

あるかなひみつメモ　フィギュアやぬいぐるみをはじめ、各種グッズが充実してきた今日のこのごろ。アルカディア読者のイラストが採用されるトレーディンクカードも予定されているので、まだまだ勢いは止まらない！　本誌今月号の読者プレゼントでは、イベント支援用として一部ゲームセンターのみに配布されたレアアイテム、「等身大はぁとポスター」を3名にプレゼント！　欲しい人はP076をチェック！

まだまだテクニックは盛りだくさん

GUILTY GEAR XX Λ CORE™

闘劇'07予選は終わりに近付き、次第に煮詰まりつつある「GGXXΛC」。今月も気になるテクニックを紹介していくぞ。特に、キャラのガード状態の差は覚えておいて損は無い。

Text：KYO

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

ガード状態を知る

各キャラのガード状態を理解すれば、キャラ別の連係を組みやすい。ランク分けをしたので参考にしよう。

各キャラの身長をS（低い）～C（高い）のランクに分けると下記の通り。左側が立ちガード、右側がしゃがみガードの高さを表している。

立ちガード状態のSランクは、ヴェノムのHSボール生成→Pボール生成時のHSボールを、AランクはKボール生成を水平に打ち出したものを避けられる。しゃがみガード状態のSランクは、密着でヴェノムの立ちPが当たらない高さ。Aランクは、Sボール生成→HSボール生成時のSボールを避けられる高さで、上半身無敵と同じ高さなので参考にしてほしい。

しゃがみより立ちの方が横幅が広い：メイ、エディ、梅喧、闇慈、テスタメント、ディズィー、イノ。横幅が極端に広い：エディ（立）、ポチョムキン（屈）、チップ（立）、ファウスト、梅喧（立）、ザッパ（屈）。横幅が極端に狭い：ディズィー（立ちガード中は尻尾にやられ判定あり）、スレイヤー（立）、イノ（屈）、アバ（立）。立は立ちガード、屈はしゃがみガードを表す。

結果は想像通り!?

立ちガードで最も身長が高いのはエディ、しゃがみはポチョムキンという結果になった。なお、基本的に立ちガードよりしゃがみガードの方が横幅は広いが、一部キャラは逆になる（注釈参照）。これらを元に連係を研究してみよう。

表記の見方 ※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 **ガトリング**……ガトリングコンビネーション **ダスト**……ダストアタック **ロマキャン**……ロマンキャンセル **デッドアングル**……デッドアングルアタック 【 】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内） ……キャンセル ……ジャンプキャンセル ……ロマンキャンセル ……フォースロマンキャンセル

ハメに対抗する！

VS.ポチョムキン

ポチョムキンと闘う上で最大の障害となるガイガンハメ。対策の困難さこそが強さの所以だが、受けるキャラによっては付け入るスキがあることを知るべし!!

Text：ハメコ。

キャラごとのガイガンハメに対する心構えと対策

ヒートナックル→ガイガンター→スライドヘッドという凶悪連係、いわゆる「ガイガンハメ」だが、受けるキャラによっては簡単に回避できたり、地震部分がガード硬直に間に合いにくいのだ。

ディズィーにはしゃがみガードにガイガンターが重なりにくく、ガイガンターを直前ガードすれば地震部分が確定するほどは不利にならない。ガイガンターにしゃがみ直前ガードを狙い、地震部分をダッシュで回避しつつ反撃を狙うのがベスト。

ヴェノム、ザッパは起き上がりが早いため、ポチョムキン側としても地震部分が確定するほど有利となるようにガイガンターを重ねるのが難しく、直前ガード～バックステップで地震を回避しやすい。ヴェノムならデュービスカーブを狙ってもいい。

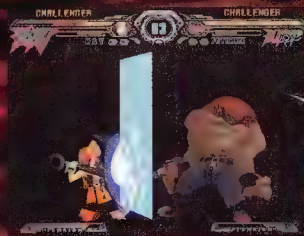
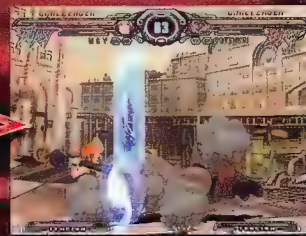
梅喧はガイガンターをガードした後、少しだけ引き付けて畳返を出せば、回避しつつ反撃を決められる。

聖騎士団ソルは地震部分に合わせて立ちフォルトレスするだけで簡単に回避可能。すぐにダッシュで接近して反撃をたたき込むべし。

紗夢は重ねられたガイガンターを祓歩で取り、フォルトレスキャンセル～ジャンプでスライドヘッドを回避して反撃しよう。なお、紗夢はしゃがみガードのやられ判定が大きいため、スライドヘッドの打撃部分が届きやすいことも覚えておこう。

ロボカイは時間差起き上がりと通常の起き上がりを使い分けることでガイガンターの重ねをやりにくくできる。なお、ブリジットのYOYO配置（ダウン中）は大した時間を稼げず、より不利な状況になりやすいので注意。

ガイガンハメへの対応の指針

猶予が短くハメられにくいキャラ	ディズィー、ヴェノム、ザッパ
優れた回避行動を持つキャラ	梅喧、聖騎士団ソル、紗夢、ロボカイ
直前ガードを狙うべきキャラ	ソル、カイ、ミリア、ポチョムキン、ファウスト、闇慈、ジョニー、アクセル、エディ、メイ
猶予が長く回避が難しいキャラ	アバ、チップ、イノ、ブリジット、テスタメント、スレイヤー

メイ、ポチョムキン、チップ、エディ、ファウスト、紗夢は早めにガイガンターを重ねられてしまうが、

ガード時のやられ判定が大きいおかげで、打撃部分が届きやすいためハメられにくい。

対戦攻略 ミリア

強力なフォースブレイク技のプリティメイズ。防御的にだけでなく、攻めにも使っていこう。

Text：ゆきのせ

空中プリティメイズを活用する

空中プリティメイズはジャンプした方向に勢いが付くため、前ジャンプから出せば少し前に進みつつ出すことができる。これを利用すれば画面中央時の起き攻めにめくりの選択肢を狙える。画面中央でダウンを奪ったら、相手の起き上がりに低空プリティメイズを重ねていこう。ガード方向が逆になる上にリバーサル技も対応できるぞ。プリティメイズはタンデムトップが出ているときも出せるので、HSタンデムトップを重ねつつダッシュから低空空中プリティメイズを出してもいい。

また、空中プリティメイズは暴れつぶしにも優秀なので、空中ダッシュKなどを高めで当てた後などにキャンセル空中プリティメイズを出していくと有効だ。相手の投げ暴れに対してカウンターを取ることができるので、投げを多用してくる相手には狙っていきたい。

画面中央でダウンを奪ったらHSタンデムトップを重ね、ダッシュの勢いを残して……

空中プリティメイズでめくる。この後はダッシュ遠距離立ちSなどで拾っていこう。

対戦攻略 ヴェノム

雷ボールを残しつつ、再度デュービスカーブをヒットさせる連続技を紹介。これを使えば雷ボールを二つ使って起き攻めが可能だ。

Text：KYO

雷ボールを二つ使って起き攻めを仕掛けろ！

下記の連続技のコツは、1回目のデュービスカーブを高めに当て、追撃可能な時間を稼ぐこと。ただし、最大でも8フレームしか追撃可能時間は増やせないため、素早くしゃがみSを出す必要がある。

連続技後はHSボールとKボールが雷ボールとなって残る。相手の起き上がりにHSボールを重ねて、相手がガードしたのを確認したらジャンプKでKボールは弾いて起き攻めを仕掛けよう。また、最初と最後のデュービスカーブを違うボタンで出せば、別の配置で雷ボールを二つ使える。密着から起き攻めしたい場合は、ループ部分を1回にするか、最後をしゃがみS Ⓒ デュービスカーブにすればOKだ。

Ⅰ 近距離立ちSor通常投げor低空FBマッドストラグル→①へ

①HSデュービスカーブ Ⓒ Sボール生成→（しゃがみS（ボール弾き）Ⓒ Sデュービスカーブ）×2→【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ Kデュービスカーブ

Ⅱ 【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）→立ちHS】Ⓒ Pデュービスカーブ Ⓕ ダッシュ【しゃがみS→立ちHS（ボール弾き）】Ⓒ デュービスカーブ→①へ

SorDボール生成で生成されたボールをしゃがみSで弾くため、発生の遅いデュービスカーブがつながるのだ。

●ポチョムキン対策補足：ソル、アクセルはニュートラルにすると、ガードよりもガイガンターが重なりにくくなる。重ねる場所が遠いと感じたら、黄色サイクバーストを連打せよ！ ●ミリア補足：空中プリティメイズは、跳び込みの選択肢としても使っていけるぞ。●ヴェノム補足：最後のデュービスカーブをボール生成でキャンセルすれば通常ボールと二つの雷ボールを生成できるぞ。

対 戦 攻 略

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

→+HS→HSを利用したループ連続技を決めた後に、強力な起き攻めを仕掛けられる。見切られにくいのでぜひとも習得したい。

Text: 協力:がちょ

画面端での連続技から表裏の二択

まずは画面端での連続技の最後をフォースブレイク版百歩沁鐘→しゃがみHS1段目→爆蹴（中、重量級キャラには→+HS→HS後、しゃがみHS1段目→爆蹴でも可）→跳迅で締めよう。しゃがみHSは相手を紗夢側に引き寄せる効果があるため、画面端と相手キャラの間にわずかなすき間を作り出せる。この現象を利用すれば、跳迅後の空中バックダッシュジャンプHSでめくりを狙える。

正面ガードの選択肢は空中バックダッシュ特殊軌道空中逆鱗。特殊軌道空中逆鱗は前方に移動するので、ジャンプHSとは逆の表ガード方向から攻撃を仕掛けられる。

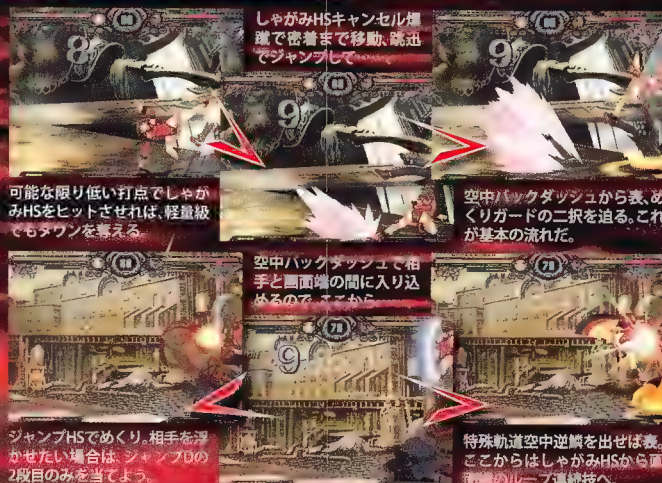
可能な限り低い打点でしゃがみHSをヒットさせれば、軽量級でもダウンを奪える。

しゃがみHSキャンセル爆蹴で密着まで移動、跳迅でジャンプして

空中バックダッシュから表、めくりガードの二択を迫る。これが基本の流れだ。

ジャンプHSでめくり。相手を浮かせたい場合は、ジャンプDの2段目のみを当てよう。

空中バックダッシュで相手と画面端の間に入り込めるので、ここから

特殊軌道空中逆鱗を出せば表。ここからはしゃがみHSから画面端のループ連続技へ。

画面端での連続技

画面端でPD（ダンディー）ステップ→イッツレイトorしゃがみKで中下段の二択を迫ったときは、相手と密着状態になる。この状況でしゃがみK→しゃがみHSをヒットさせたときは、テンションゲージを使わず空中連続技へ移行できるので、右に列記している各キャラに対応した構成を覚えよう。

立ちK↓マッパハンチは立ちKを低い位置で当てよう。

・画面端時、密着でしゃがみK→しゃがみHSをヒットさせたときの省エネ連続技

- Ⅰ 立ちK Ⓙ【K→↓+K】→K→（着地）立ちHS Ⓙ ハイジャンプHS→【D→↓+K】→D　対応キャラ:ソル、ファウスト、アクセル、スレイヤー、聖騎士団ソル
- Ⅱ 立ちK Ⓙ【K→↓+K】→K→（着地）立ちHS Ⓙ HS→K Ⓙ【K→↓+K】→D　対応キャラ:カイ、ポチョムキン、チップ、闇慈、テスタメント、ザッパ
- Ⅲ 立ちP Ⓙ ハイジャンプS→【D→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ ハイジャンプS→【D→↓+K】→D　対応キャラ:メイ、紗夢（一歩歩いて立ちP）、ブリジット
- Ⅳ 立ちK Ⓙ【K→↓+K】→K Ⓙ K→【D→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【S→↓+K】→D　対応キャラ:ミリア
- Ⅴ 立ちK Ⓙ Kマッパハンチ→立ちP Ⓙ ハイジャンプS【D→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【S→↓+K】→D　対応キャラ:エディ、ヴェノム
- Ⅵ 立ちP Ⓙ K→【K→↓+K】→2段ジャンプK→【D→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【K→↓+K】→D　対応キャラ:梅喧
- Ⅶ 立ちK Ⓙ Kマッパハンチ→立ちP Ⓙ【P→K→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【S→↓+K】→D　対応キャラ:ジョニー
- Ⅷ 立ちK Ⓙ ハイジャンプS→【D→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【S→↓+K】→D　対応キャラ:ディズィー、イノ（始動を立ちPに）
- Ⅸ 立ちK Ⓙ Kマッパハンチ→立ちP Ⓙ【S→↓+K】→K→（着地）近距離立ちS Ⓙ【K→↓+K】→D　対応キャラ:ロボカイ
- Ⅹ 立ちK Ⓙ【P→K】→K Ⓙ（遅めジャンプキャンセル）【P→K→↓+K】→D　対応キャラ:アバ

対 戦 攻 略

スレイヤー

SLAYER

画面端ではテンションゲージを使わずとも簡単に空中連続技へ移行できる。テンションゲージを節約し、別の用途へ回してみよう。

Text:ケン

対 戦 攻 略

ジョニー

JOHNNY

構え中のジャックハウンドを素早く出せる方法を紹介。Lv1でも足払いからかなり体力を減らせるので、中段の燕穿牙も生きてくる。

Text:ロケ

構えジャック新入力

ミストファイナー・構え中の派生技である前進or後退（→or←）の最中に技を出すと、前進or後退の硬直が残り、ミストファイナーは2フレーム、ジャックハウンド、構えキャンセルは1フレーム発生が遅くなることが判明。中でもジャックハウンドはレバー入力があるので影響を受けやすい。これを防ぐには、構えの動作中にジャックハウンドのコマンド入力を完成させ、レバーニュートラルの待機状態でボタンを押せばOK。これを使えば足払い→ミストファイナー・構え〜ジャックハウンドがLv1でも安定してつながるので、右表のような連続技を狙えるぞ。

- Ⅰ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ【P→K→S→D】Ⓒ 燕穿牙　対応キャラ:チップ、スレイヤー、ザッパ、ソル（ジャンプ後【P→S→HS→D】）、エディ&ヴェノム（ジャンプ後【P→K→S】→J→【K→S】）
- Ⅱ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→近距離立ちS Ⓙ【P→K→S】Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙　対応キャラ:ミリア、ブリジット、梅喧&紗夢（ジャンプDを省く）
- Ⅲ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Lv1ミストファイナー・上段→ハイジャンプS Ⓒ 燕穿牙　対応キャラ:カイ、ファウスト、アクセル、闇慈、テスタメント、イノ
- Ⅳ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ P→K→S→D】Ⓒ 燕穿牙（一段目のみヒット）→着地→グリター イズ ゴールド（ダウン追い打ち）　対応キャラ:ファウスト、ディズィー（しゃがみPを省く）
- Ⅴ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS→立ちHS】→ディバインブレイド〜追加　対応キャラ:カイ、闇慈、テスタメント、エディ&ザッパ（追加遅め）、メイ&ミリア&梅喧&紗夢&ディズィー&イノ&ブリジット（しゃがみP省く）
- Ⅵ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ ジャックハウンド→近距離立ちS Ⓙ【P→K→S】Ⓙ【S→D】Ⓒ 燕穿牙　対応キャラ:ソル、チップ
- Ⅶ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ 空中キラージョーカー Ⓕ【HS→D】→着地→ジャンプ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙　対応キャラ:カイ、エディ、ファウスト、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、ミリア&メイ&梅喧&紗夢&ディズィー&イノ&ブリジット（しゃがみP省く）
- Ⅷ 足払い Ⓒ ジャックハウンド→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ ジャックハウンド→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ ディバインブレイド〜追加　対応キャラ:カイ、エディ、チップ、ファウスト、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、ミリア&ディズィー&イノ（しゃがみP省く）

GGXX事典 ΛCORE

●紗夢補足：表の選択肢は特殊軌道跳迅→着地立ちKor通常投げも面白い。基本の連係を警戒する相手に当たりやすい。●スレイヤー補足：ジャンプK→ジャンプ↓+K、ジャンプ↓+K→ジャンプK部分は遅めにつなぎ、相手の浮きを低くしよう。

特定組み合わせピックアップ攻略

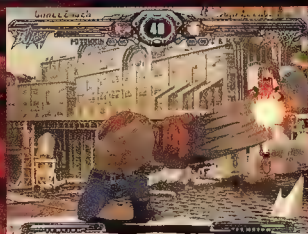
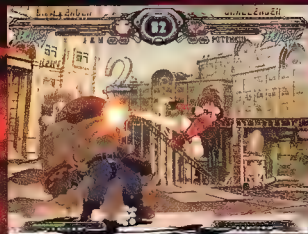
ポチョムキン VS. 紗夢

今回はポチョムキンと紗夢の組み合わせをピックアップ。互[illegible]ヤグラムが微妙に異なる難しい組み合わせといえよう。

ポチョムキン基本方針

しゃがみS＆立ちHSを適度に出して空中ダッシュを抑止し、爆蹴で接近する相手には足払いやスライドヘッド、各種派生技に勝ちやすい➡＋P迎撃するのが紗夢戦の基本だ。

こちらの技の空振りに攻め込んでくるようなら様子見や前進を増やし、空中ダッシュを見てから➡＋Pで落とすことに意識を傾けよう。

このとき非常に厄介なのがジャンプ低空ダッシュD。リーチ、発生に優れたこの技に反応するのはなかなかシビアだ。ローリスクな対策としては、空中ガード→空中直前ガードがオススメ。その後落下中に空中投げ→着地後地上投げと入力すれば大抵どちらかが決まるぞ。

端に追い詰めたらしゃがみSを多めに。逃げようとジャンプする相手に引っ掛けやすい。

紗夢基本方針

空中ダッシュで跳び越えるときは、振り向いた後にジャンプ【P→K】→空中龍刃を。

紗夢はポチョムキン側の動きを常に確認し、スキをうかがいつつ攻め込むチャンスを探っていこう。

ポチョムキン側のスライドヘッドによるけん制には、確認してから低空空中ダッシュHSで跳び込み、連続技を決めたい。ただし、スライドヘッドを確認して確実に回避するのは難しいので、ジャンプ→鷹嬰脚で着地を適度に交ぜ、スライドヘッド自体を出しにくくしておこう。

近距離戦では、ポチョムキンバスターと➡＋Pに注目する。どちらも空振りしたら遠距離立ちS→空中龍刃を差し込めるので見逃したくないところ。強化龍刃のストックがあればかなりのダメージを与えられるぞ。

担当者独断ダイヤグラム！

五分。破壊力があり過ぎて一方的な試合展開になりやすい殺伐とした組み合わせ。立ち回りはきついが、対応がキラリと光れば勝利は君の手に。（ロケット）

5.0：5.0

6.0：4.0

不利。近距離戦でミスしたときの反撃のダメージ、スライドヘッドの回避しにくさは厳しいが、動きの幅は紗夢側が上。素早さで惑わしたい。（ケンちゃん）

対紗夢戦のキモ

スラハメ大活躍！

紗夢にはスライドヘッドの地震部分を重ねる起き攻めが非常に有効。ただし、紗夢側にテンションゲージが75%以上あるときは激・砕神掌から特大反撃をくらう恐れがあるので、ゲージの残量確認を忘れずに。地震部分が重なる入力タイミングは、足払いor通常投げヒット後は相手が地面にバウンドした10フレーム後、そのほかのダウンは13フレーム後だ。

ちなみに、スライドヘッドとモーションが似ている➡＋Kで激・砕神掌を誘った場合は、紗夢の硬直にハンマフォールブレーキ→ポチョムキンバスターが確定するぞ。

➡＋HSへの対処

紗夢の➡＋HSには対投げ無敵があり硬直も短いので、この技で固められた際はポチョムキンバスターでの割り込みやバックステップでの回避が機能しにくい。しかし、発生は18フレームと遅いので、通常技での割り込みは有効だ。主に使われる➡＋HS→➡＋HSは13フレーム、【立ちP→➡＋HS】は9フレームと大きなすき間があり、発生5フレームのポチョムキンの立ちPなら前の技をフォルトレスしても割り込める。また、上記以外の地上での連係はフォルトレスで距離を離しやすいので、意識的にフォルトレスも使っていこう。

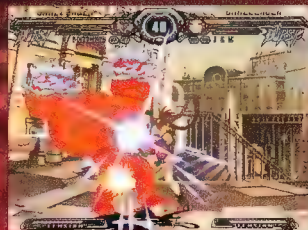
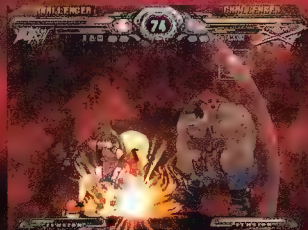
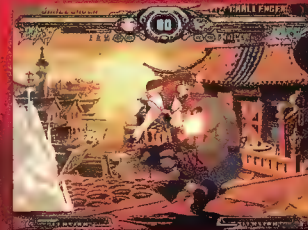
対ポチョムキン戦のキモ

スライドヘッドを避けろ！

紗夢は起き上がりのスライドヘッド重ねに対して、テンションゲージを使用しないと有効な回避手段が無い。そのため、回避手段の基本はバックステップになる。これだけは練習するしか無いので、起き上がるタイミングに慣れよう。テンションゲージが75%ある状況では、激・砕神掌フォースロマキャンからの連続技で回避するといいぞ。なお、相手が起き上がりにぴったりスライドヘッドの地震部分を重ねると、龍刃でも切り返せる。信頼性は低いが、強化龍刃のストックがあればヒット時の見返りが大きいので、狙っていいだろう。

低空空中ダッシュPを極めろ！

紗夢が最低空で空中ダッシュPをすると、ポチョムキンのしゃがみガードにヒットするため、高速の中段攻撃として使える。ただし、ジャンプした瞬間に空中ダッシュする必要があり、タイミングは非常に厳しく確実に操作するのは困難。だが、この空中ダッシュPができるようになれば、ポチョムキン側はしゃがみガードで待つことができなくなるため、ダッシュ足払いがヒットしやすくなる。足払いからはジャンプ【S→P→D】Ⓒ空中逆鱗～と連続技を決められるので、この空中ダッシュPを成功させるメリットは大きいのだ。

バックステップに対しては【遠距離立ちS→しゃがみS】→ヒートナックルが有効だ。

ゲージがあるならジャッジガントレットやガイガンターでの割り込みも非常に有効だ。

激・砕神掌フォースロマキャンからはダッシュして連続技を決める。一撃必殺の威力だ。

ポチョムキンの基本スタイルは、しゃがんでからの迎撃。これを崩せるのは大きい。

GGXX事典 ΛCORE

●対紗夢補足：ジャンプD2段目を空中直前ガードしてから投げを狙う際は、➡+P·HS同時押しで入力すると、相手が着地後に➡+HSを出したときに➡+Pが出ているのでつぶすことができる。
●対ポチョムキン補足：ポチョムキンは重量級のため、紗夢対戦攻略で紹介した起き攻めに持ち込みやすい。見切られにくい上に見返りが大きい連係なので、ぜひとも練習して習得してほしい。

稼働から時間も経ち、キャラごと、マップごとの戦い方を知っているか否かでかなりの差が生まれつつある昨今。今回は四つのマップを実例に、これらの戦術の基礎を解説していくぞ!

2 SPICY(トゥースパイシー)
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型ガンシューティング
■操作方法：ガンペリフェラル+2ペダル
■発売日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH RED

Text: カイゼルちくわ

HONG KONG

ネオンサインが複雑な形の遮へい物となっている、独特なステージ。5回は狙える遮へい物破壊への巻き込みと、端部分の室内への追い込みが鍵だ！

元 中 仁

※室内に近い方から、「元、中、仁」の順番で並ぶ

●…停止位置 ●…破壊可能

室内も戦場!?

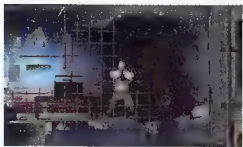
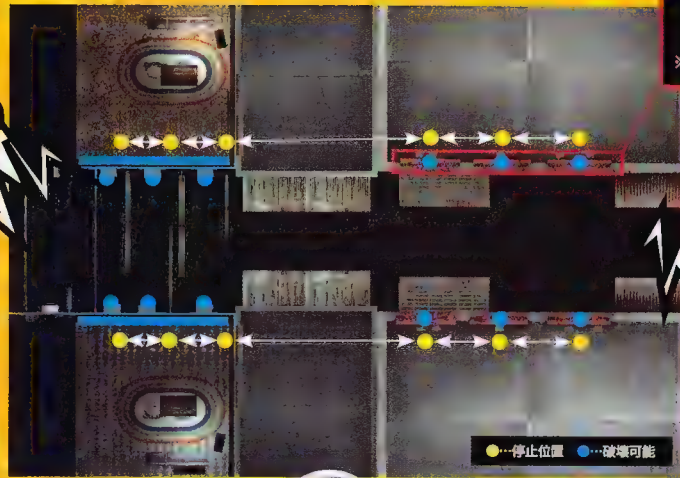
一見安全な室内も、壁を破壊すれば丸見えに。壁破壊後は室外機を壊し、相手に煙を浴びせろ！

煙には、わずかだがフリーズの効果がある。

ネオンを壊せ！

ネオンサインは耐久度が低いのでとっさに壊しやすく、相手を巻き込めば重要なダメージ源になる。また、一度壊した後にもう一度破壊すれば、崩れ落ちて相手の隠れ場所を完全に奪えるぞ。

複雑な形のため、盾としても役に立つ。

二度目の破壊でこの通り、視界良好に。

PICK UP GUYS

ミンファ
連射でけん制とネオン破壊がしやすく、逃げ回るのも得意。遮へい物の陰に着地するようにすれば、ジャンプショットも安全に使える。

アレキサンダー
相手がネオンの陰にこもるなら、壁が守ってくれる室内部分からのズーム連発が有効。ネオンを盾にしたクイックズームも狙える機会が多い。

SMUGGLER'S SHIP

一定時間ごとに甲板上の荷物が動く船上ステージ。相手との位置を調整し、攻撃の機会を一気に増やそう！

コンテナが動く!?

コンテナ（破壊可能な木箱は除く）は左右に動く上、小さいので少し斜めの位置関係になれば、お互い丸見えに。安全地帯は皆無だ！

コンテナがいきなり動き、無防備に……。

●…停止位置 ●…破壊可能 ●…破壊不可

コンテナが動く残カウント数	55	48	40	32	23	15	7

※コンテナが動く間隔は一定ではなく、上記のタイムは一例であることに注意。

PICK UP GUYS

ローレンス
隠れきれる場所が無く、無防備になりやすいステージでは、ローレンスに火力で勝てるキャラは少ない。遮へい物破壊のダメージも無いので、動き回る相手を確実に狙えれば逆転されることも少ない。

丸見えならば、確実に狙っていこう！

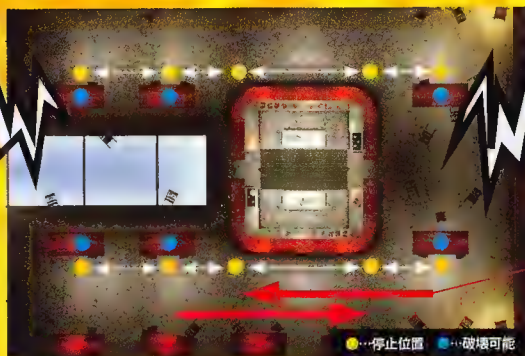
JAPAN

アジアンテイストの極彩色が目に眩しい、料亭のステージ。テーブルに並ぶ料理や、カウンター内の酒瓶などが視界を遮るものの、実際に射線を遮るものはほとんど無い。見た目に惑わされず、より正確に、効率よく敵に撃ちこんだ方が勝つ！

クラッシュ無し、逃げ場無し！

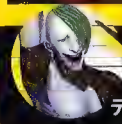
盾になるテーブルもあっという間に壊されるため、身を隠せる場所がほとんど無いに等しい。しかも破壊に巻き込める遮へい物も無いので、純粋に射撃によるダメージだけの勝負になるぞ。

最初はいい盾になるテーブルだが……。

数発撃ちこめばこの通り、役立たずに。

滑りが鍵!?

マップ中央のカウンター席では、テーブルの陰から飛ぶことで上を高速で滑って移動できる。滑り中は無防備だが、攻撃がすべてジャンプショットになる。

ジャンプショットで大逆転の可能性も!?

PICK UP GUYS

シックス

テーブルをひっくり返した瞬間に移動すれば、飛び散る料理で初動が見えなくなる。ア然と立ち止まる相手に、6連射で大打撃を与えろ！

ローレンス

隠れ場所が無い有利さに加え、滑りで移動速度も大幅アップ!? 滑り中に撃ち落とされても、カウンターの陰に落ちるので追撃も怖くないぞ。

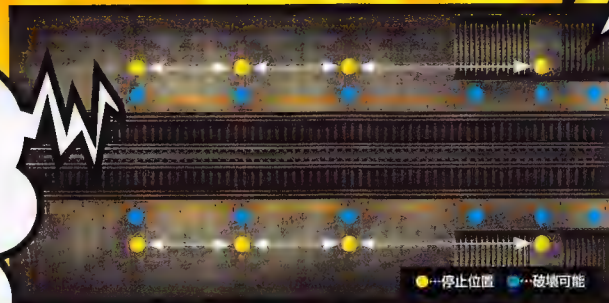
SUBWAY

構造は「GRI WAREHOUSE」に似ているが、電車が数々の好機や危機を打ち消していくので、戦術はまったく異なるステージだ。柱の破壊に巻き込み、一気に大差を付けろ！

電車を生かせ！

一定時間ごとに通り過ぎる電車は、盾となり目くらましとなる有用なギミックだ。電車が通る間なら無謀な長距離移動も安全な上、柱への撃ち込みも可能。ぜひダイヤを覚えて活用したい。

攻撃の瞬間に、電車が邪魔になることも。

電車通過中も、柱破壊に敵を巻き込める。

電車が通過する残カウント数				
52	45	36	21	9

※上記の残カウントに差しかかるたびに、2カウント弱の間電車が通り、視界を遮っていく。ちなみに2車線ある。

※電車の通過中も、移動や、電車の上に見えている柱への射撃は可能。また、電車通過中に柱破壊で相手をダウンさせた場合、電車を無視して追い撃ちが可能。

階段は使うべき？

自分が階段、相手がホームにいる場合、一方的に相手側の柱へ撃ち込める。ただし相手からも丸見えになる点に注意！

電車通過の影響もほとんどない。相手にここを取られたら、自分も階段へ向かいつつ連射で追い出せ！

『2 SPICY』サウンドトラックセガダイレクトにて発売！

本作のダーティーながらもアップテイストな独特の世界観を彩る音楽が、サウンドトラックになって早くもセガのネット通販サイト「セガダイレクト」にて、7月12日に発売決定。先行予約も受付中だ！

HPアドレス：http://segadirect.jp/

全曲に加え、ゲーム未使用曲も収録。購入特典として、筐体に巻き付いている「2 SPICY」オリジナルアーケードテープのミニ版が付属！ これで[illegible]

PICK UP GUYS

チャーリー

遮へい物破壊によるダメージが勝敗を分けるこうしたステージでは、破壊から逃れるためにも常に動き回る必要がある。その点移動速度が速く、連射で相手の行動を阻害できるチャーリーはかなり優位に。常に動きつつ、敵と柱に撃ち込み続けていこう。

テツヤ

移動する機会が多いステージでは、ジャンプショットを連射できるテツヤはかなりの火力を発揮する。特に相手の状況が分からなくなる電車通過後は、無防備な相手をジャンプショットで狙うチャンス！ 安全を期すなら、着地地点を遮へい物の陰に調整しよう。

SPICE 20 今回紹介したステージの中でも、特に気を付けたいのがHONG KONG。ネオンサインは漢字の一画ごとに破壊できるが（「中」は全体で一つのみ）、「仁」の右上部分と「元」の上部分はキャラクター、立ち位置によっては破壊しても何も起こらない。また、「元」の下部分も特殊な形になっており、破壊可能なパーツの数は二つとなっている。相手のいる破壊ポイントをうまく活用しよう。

新たな戦局を生き延びることができるか!?

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー™

機動戦士ガンダム0083 カードビルダー Ver 1.01
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■発 売 日：稼動中(2007年3月15日)
■使用基板：Chihiro

『0083』になり初めてのバージョンアップを実施。今回はそのバージョンアップの情報を中心に紹介。戦局の変化をいち早く頭にたたき込め!

これだけは覚えておこう！ システム変更点

まずはゲームの根幹を成す基本システムの変更点から紹介。戦術を根本から変更する必要は無いが、必ず覚えておいてほしいことばかりだ！

Text : age

再出撃

今回のバージョンでは、前バージョンに比べ、「予備戦力ゲージが少ない状態で撃墜されたユニットが、再出撃したときにHPにかかるペナルティが多くなった」のだ。コスト400未満ギリギリのユニットを使う利点は少し薄れてしまった。だが、使わない方が良いか、というとそうではない。撃墜されたときに予備戦力ゲージがわずかでも残るのは大きいし、ユニットをコスト400未満でギリギリまで強化したユニットは頼りになる。やはり、落とされる順番や、ユニットの武装を調整して落とされにくくする方が重要になる。

この状態で撃墜されたユニットは非常にHPが少ないので注意したい。

もともとHPの低いメカであれば、格闘攻撃1回でこのダメージ！ 慎重に操作したい。

戦艦

もう一つの大きな変更点は、「母艦を撃墜された時に低下するテンションの量が増大」されている点だ。

これまでも母艦を落とされると、補給や艦長能力の恩恵などが無くなるため、大幅に不利な状況になっていた。そこへ、さらに大きなペナルティを受けることになり、より危険な状態になるようになった。特定のステージや、カスタムの【輸送部隊】などを使っている場合を除き、母艦の使用には細心の注意を払おう。

補給はもちろんのこと、壁役や、戦闘要員として頼りになる母艦は、より大切に扱う必要が。

テンションの低下率は大きく、この程度のテンションでも

まで以上にピンチに

通り名を入手せよ！

上の句と下の句を組み合わせることで作ることができる「通り名」。その獲得条件の一部を表にまとめた。『0079』で使用していたICカードを更新するといった特殊なもの以外は戦っていれば手に入れることができる。これ以外に、『GCB』が設置されている地域（「東京の」など）の通り名を入手可能なので、遠征してみるのもおもしろいかもしれない。ちなみに、「通り名」を変更できるタイミングは、新しい通り名を獲得したときか、カード更新時に変更することが可能。自分にあった「通り名」を付けてみよう。

【ブルーディスティニー】シリーズが好きな筆者の場合こんな感じ。自らを象徴するような通り名を考えてみよう！

通り名獲得条件の一部を公開！

通り名獲得条件の一部

【上の句】	獲得条件
熱砂の』	中尉になる
荒野の』	大尉になる
大海の』	少佐になる
密林の』	中佐になる
白き』	戦功ポイントを500以上獲得する
黒き』	戦功ポイントを1000以上獲得する
紅き』	戦功ポイントを1500以上獲得する
熱血の』	戦功ポイントを2000以上獲得する
気合の』	戦功ポイントを2500以上獲得する
蒼き』	戦功ポイントを3000以上獲得する
緑の』	戦功ポイントを3500以上獲得する
緋色の』	戦功ポイントを4000以上獲得する
魅惑の』	戦功ポイントを5000以上獲得する
テキサスの』	テキサスコロニーの特殊部隊を撃破
ソドンの』	ソドン中立地帯の特殊部隊を撃破
ヒマラヤの』	ヒマラヤ山脈の特殊部隊を撃破
『シアトルの』	シアトルの特殊部隊を撃破
大西洋の』	大西洋の特殊部隊を撃破
グラナダの』	特殊部隊の星を5個獲得する
ルナツーの』	特殊部隊の星を10個獲得する
最前線の』	0079で准尉か少尉だったICカードを引き継ぐ
命知らずの』	0079で中尉だったICカードを引き継ぐ
帰ってきた』	0079で大尉だったICカードを引き継ぐ
熟練の』	0079で少佐だったICカードを引き継ぐ
選ばれし』	0079で中佐だったICカードを引き継ぐ
【下の句】	**獲得条件**
小隊』	中尉になる
中隊』	大尉になる
『砲撃手』	少佐になる
『MS乗り』	少佐になる
『狙撃手』	中佐になる
『MA乗り』	中佐になる
『悪魔』	大佐になる
『猫』	戦功ポイントを500以上獲得する
『犬』	戦功ポイントを1000以上獲得する
男』	戦功ポイントを1500以上獲得する
『女』	戦功ポイントを2000以上獲得する
おかん』	戦功ポイントを2500以上獲得する
『格闘家』	戦功ポイントを3000以上獲得する
『バズーカ』	戦功ポイントを4000以上獲得する
自信家』	戦功ポイントを5000以上獲得する
『闘士』	テキサスコロニーの特殊部隊を撃破
『ゲリラ屋』	ソドン中立地帯の特殊部隊を撃破
『脱走兵』	ヒマラヤ山脈の特殊部隊を撃破
『栄光』	シアトルの特殊部隊を撃破
連邦兵』	大西洋の特殊部隊を撃破
ジオン兵』	大西洋の特殊部隊を撃破
『残党』	特殊部隊の星を5つ獲得する
坊主』	特殊部隊の星を10個獲得する
元准尉』	0079で准尉だったICカードを引き継ぐ
『兵士』	0079で准尉か少尉だったICカードを引き継ぐ
元少尉』	0079で少尉だったICカードを引き継ぐ
『突撃兵』	0079で中尉だったICカードを引き継ぐ
元中尉』	0079で中尉だったICカードを引き継ぐ
『戦術家』	0079で大尉だったICカードを引き継ぐ
元大尉』	0079で大尉だったICカードを引き継ぐ
軍人』	0079で少佐だったICカードを引き継ぐ
『元少佐』	0079で少佐だったICカードを引き継ぐ
エリート』	0079で中佐だったICカードを引き継ぐ
元中佐』	0079で中佐だったICカードを引き継ぐ

GCB作戦書 連邦軍コスト395オススメユニット：連邦軍で例を挙げると、コスト105のパイロット（【コウ・ウラキ(R)】、【セイラ・マス】など）を、【ジム・スナイパーII(ホワイトディンゴ隊仕様)】+【ロングライフル(ジム改用)】+【シールド(ジム・スナイパーII用)】+コスト30のカスタムといった組み合わせがオススメ。守りが堅く火力も十分な組み合わせだ。

次代のエースパイロットはだれだ!?

キャラクターカードの変更点

今回、注目したいのは「テンションの上昇する特殊能力を持つキャラ」だ。全体的に上昇しやすくなっており、それを活かせる編成を考えるといいだろう。111ページのデッキ紹介も参考にしてほしい。

地球連邦軍

「0083」の主人公ついに覚醒!?

CE-D039

コウ・ウラキ(R)

これまでも人気の高かった【コウ・ウラキ(R)】が、これぞ主人公！　といわんばかりのパワーアップを遂げた。

「新兵の意地」は、テンションの上昇率が大きく向上。最高コストの敵機を攻撃すると、どんな状態からでも一気にテンションがMAXになる。「終わりなき追撃」は攻撃力の上昇率が大きくなり、どちらも、同一の敵を狙いやすい少数精鋭部隊と戦うときに大きな力となってくれる。

敵軍の中で最高コストの敵機であれば、相手のコストにかかわらず……

一気にMAXに！「終わりなき追撃」と併用できると理想的だ。

うまくコントロールして同一の敵ユニットに攻撃し続けるように調整したい。

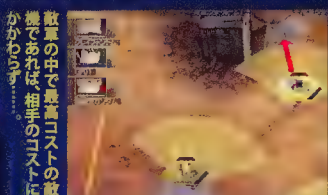
●**変更点ピックアップ**

●**【クリスチーナ・マッケンジー(ST)】の特殊能力「孤軍奮闘」による攻撃力増加量、防御力増加量を低下**

2機編成で猛威を振るっていたこの能力も弱体化。【アレックス】を使うならレア版で安定か？

●**【フォルド・ロムフェロー】の特殊能力「加速する戦意」による攻撃力増加量アップ**

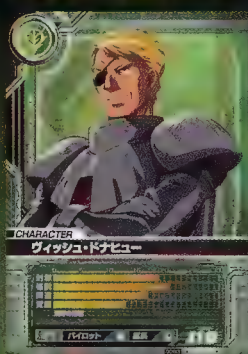
【コウ・ウラキ(R)】と同じく、同一の敵機を狙ったときに発動するこの能力が強化された。【コウ(R)】と一緒に使い、それぞれ別の敵機を狙って交互に攻撃するのも面白いだろう。

●**【ブライト・ノア(Ver.2)】の特殊能力「弾幕薄いぞ、何やってんの！」による援護射撃の発射数を調整**

よほど戦力ゲージに差が付かない限り、1発の援護射撃しかしないようになった。また、母艦の移動速度も低下している。新たな艦長候補を探すなら、【レビル】、【マチルダ・アジャン】、【エイパー・シナプス】あたりがオススメだ。

特殊能力でテンションが上がりやすくなったキャラ

カードNo.	カード名
CE-D009	アリス・ミラー
CE-D016	ハインツ・ベア
CE-D018	デン・バザーク
CE-D020	カレン・ジョシュワ
CE-D025	ジャック・ベアード
CE-D027	ユウ・カジマ
CE-D028	フィリップ・ヒューズ
CE-D030	モーリン・キタムラ
CE-D032	マクシミリアン・バーガー
CE-D033	エイガー
CE-D039	コウ・ウラキ(R)
CE-D040	コウ・ウラキ(UC)
CE-D041	サウス・バニング(R)
CE-D046	チャック・キース
CE-D048	ラバン・カークス
排出停止	ギャリー・ロジャース
排出停止	ロン・コウ
排出停止	テキサン・デミトリー
排出停止	パオロ・カシアス

ジオン軍

「荒野の迅雷」参上！

CZ-D025

ヴィッシュ・ドナヒュー(UC)

【ヴィッシュ・ドナヒュー】も、上記の【コウ・ウラキ(R)】同様、条件を満たすと一瞬でテンションがMAXになるように変更された。

ここで改めて注目してほしいのが、【ヴィッシュ】の場合、条件が敵の隊長機と「交戦」することだ。とにかく、戦闘になればよいので、相手の攻撃を受けただけで能力が発動する。味方の先鋒として、盾として活躍できる。隊長機を素早く見つけ、無理矢理戦闘を仕掛けるのも良いだろう。

「0083」から一部のシールドに専用のマーキング [illegible]

●**変更点ピックアップ**

●**【バーナード・ワイズマン(ST)】の特殊能力「孤軍奮闘」による攻撃力増加量、防御力増加量を低下**

適正メカの都合もあり、それほど使われていたわけではないが、連邦軍の【クリスチーナ・マッケンジー(ST)】と同じ能力であるためこちらも一緒に弱体化。【バーナード・ワイズマン】も、レア版の方が安定しそうだ。

●**「ジェット・ストリーム・アタック」による命中率増加量をアップ**

『0083』で強化されたジェット・ストリーム・アタックがさらに強化。発動するのは相変わらず難しいものの、今度こそ必殺の連携となるか!?

●**【キシリア・ザビ】の特殊能力「しらみつぶしにせい！」による援護射撃の発射数を調整**

連邦軍の【ブライト・ノア】同様こちらも弱体化。母艦の移動速度も低下している。ジオン軍は、目的に合わせたチョイスをされることも多いので、今まで【キシリア】に頼っていた人は、デッキの構成そのものを考えてみるのもいいだろう。

特殊能力でテンションが上がりやすくなったキャラ

カードNo.	カード名
CZ-D002	シャア・アズナブル(UC)
CZ-D012	シャリア・ブル
CZ-D015	ゼナ&ミネバ
CZ-D018	シン・マツナガ
CZ-D024	ニムバス・シュターゼン
CZ-D025	ヴィッシュ・ドナヒュー
CZ-D029	ガースキー・ジノビエフ
CZ-D036	アンディ・ストロース
CZ-D045	カリウス
CZ-D046	デトローフ・コッセル
CZ-D047	ノイエン・ビッター
CZ-D051	ラトーラ・チャプラ
排出停止	マサヤ・ナカガワ
排出停止	シャア・アズナブル(R)
排出停止	セシリア・アイリーン
排出停止	ランバ・ラル
排出停止	ガデム
排出停止	アカハナ
排出停止	トクワン
排出停止	ボラスキニフ
排出停止	マリガン
排出停止	ギャビー・ハザード

GCB作戦書 **そのほかの変更点**：連邦軍の排出停止カード【ジダン・ニッカード】はその特殊能力による効果がアップした。【シロー・アマダ(R)】などと一緒に使ってテンションを上げやすくするといい。ジオン軍の【ガブリエル・ラミレス・ガルシア】は、その効果対象が、カードの階級欄に記載が無いキャラも対象になるようになっている。

メカに新たな息吹を注ぎ込め！
メカニックカードの変更点

ユニットの中核となるメカニックカード。今回は、コストの高いメカ、能力の割にコストが高いと思われていたメカが強化された。また、明らかに危険な能力を持つメカは当然弱体化されている。

地球連邦軍

ME-D049

ガンダム試作1号機 フルバーニアン

縦横無尽に駆け巡れ！

【ガンダム試作1号機フルバーニアン】は、移動速度とHPがアップした。移動速度が上がったことで一撃離脱のスタイルに特化、火力不足を補えるかどうかが鍵になるだろう。

同じく強化された専用の【シールド】を【ビームライフル】と一緒に使い、長時間補給無しで動き回れ！

ME-D040

ガンダム4号機 [Bst]

敵機を掃討せよ！

固定武装の「メガ・ビーム・ランチャー」の攻撃力が上がり、さらに攻撃範囲が拡大された。【ビーム・ライフル】と併用して、弾切れ時のフォローをすれば、あらゆる場面で活躍できる。

攻撃範囲が非常に広く、複数の敵機を巻き込むことも可能に。ほかのユニットを近距離戦に特化させてサポートしたい。

●そのほか変更点ピックアップ

●【ガンダム6号機マドロック】の回頭速度をアップ

弱点であった回頭速度が強化され、コストに見合ったスキの無いメカに近付いたといえる。なお、回頭速度は、【ガンダム】などには及ばないものの、【ジム・スナイパーII（ホワイト・ディンゴ隊仕様）】よりは早いといったレベルだ。

●【ピクシー】のHPをアップ

あまりにもろかった【ピクシー】だが、これでわずかだが撃墜されにくくなった。機動力と回頭速度に関しては申し分無いので、格闘のスキな人にオススメの一枚になった。

●【ボール改（多関節マニピュレーター仕様）】のバリケード作成時間の延長

バリケード作成開始から完成までに、約5カウントほどかかるようになったため、その間は味方のフォローが必須。また、バリケード（【ボールK型】がはじめから持つバリケードも含む）の接触時の機動力低下時間も短縮された。なお、約1カウントほどで動けるようになる。

●【ジム・ブルーディスティニー】の移動速度アップ

前号で紹介したとおり移動速度が向上した。陸戦型ガンダムと同程度にはなっているので多少使いやすくなった。

LvUP時に上がるパイロット能力値

カードNo.	カード名	上昇能力値
MZ-D044	ガンダム6号機マドロック	射撃
MZ-D045	ガンダム4号機 [Bst]	射撃
MZ-D046	ガンダム5号機 [Bst]	射撃
MZ-D047	ガンダム試作1号機	格闘
MZ-D048	ガンダム試作3号機ステイメン	射撃
MZ-D049	ジム・カスタム	射撃
MZ-D050	ジム・キャノンII	射撃
MZ-D051	ジム・ブルーディスティニー	回避
MZ-D052	ブルーディスティニー3号機	回避
MZ-D053	ボール改（多関節マニピュレーター仕様）	射撃

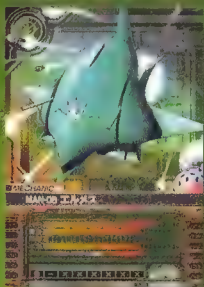
ジオン軍

MZ-D044

イフリート改

炎熱の魔人、ついに本領発揮！

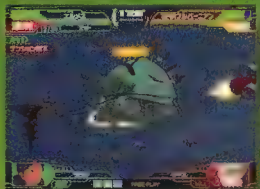
回頭速度が向上して使いやすくなった。また、移動速度も【グフ】よりわずかに早い。【イフリート】にはどちらも及ばないが、射撃性能が高いので、総合火力の高いメカが欲しいときにオススメ。

弾数の多い【ビーム・ライフル（アクトザク用）】と併用したい。「テスト用EXAMシステム」が発動したら格闘を狙おう。

MZ-D018

エルメス

敵ユニットを逃さずたたけ！

【エルメス】、【ブラウ・ブロ】、【ジオング】などが持つサイコミュ兵器のサークルの追尾速度がアップした。うまく距離をキープして攻撃エリアに捉えれば、先に攻撃される確率は減るはずだ。

[illegible]げるのも面白い。遮[illegible]

●変更点ピックアップ

●【ゲルググ・キャノン】、【ゲルググ・キャノンA】の持つキャノン砲の攻撃エリア延長

前号紹介したとおり、「キャノン砲」の射程が延長された。その長さは、【ジャイアント・バズ】を超えるほどに。遠距離戦で大きな力を発揮しそうだ。

●【ザクタンク】のバリケード作成までの時間を延長

連邦軍の【ボール改（多関節マニピュレーター仕様）】と同様の調整を受けた。バリケード接触時も同様。しかし、固定シールドを2枚持っているのでこちらはまだまだ使いでがありそう。母艦を守るために絞って使うのが安定？

●【ゾック】の移動速度、回頭速度をアップ

もともと前後どちらにも攻撃できるメカだっただけに、この変更はありがたい。支援役として水中戦で投入してみるのも良さそうだ。

PR-0005

基本性能の高い【ゲルググ・キャ[illegible]

LvUP時に上がるパイロット能力値

カードNo.	カード名	上昇能力値
MZ-D044	ゾック	射撃
MZ-D045	ブラウ・ブロ	覚醒
MZ-D046	ジオング	覚醒
MZ-D047	ゲルググ・キャノン	射撃
MZ-D048	イフリート改	格闘
MZ-D049	ザクタンク	回避
MZ-D050	ゲルググM	格闘
MZ-D051	ゲルググM（CG専用機）	射撃
MZ-D052	ガンダム試作2号機	格闘
MZ-D053	ガーベラ・テトラ	射撃

GCB作戦書 指揮に関して：【ジム改（不死身の第4小隊専用機）】と【ザクIIS型】の持つ「指揮」の補給にかかる時間が延長され、以前のような使い方ができなくなった。使うならば、テンションMAX時にHP回復効果をもつキャラなどと併用して、回復したいときに指揮を使い回復というような、新たな使い方を考えてみよう。

一長一短の性能に
ウェポンカードの変更点

今までは、ある程度使われる武器が限られていた感があるが、強すぎたものは少し弱く、使い勝手がむずかしかったものは上昇修正された。目的に合わせた武器の選択がより重要になった。

地球連邦軍

防御重視で大活躍！

WE-D030

ジム・ライフル

【ジム・ライフル】は弾数が増加し、使い勝手が向上した。これまで通り、防御重視で5発の弾を撃つので安定した強さを発揮するだろう。ただし、それでも4回の攻撃で弾切れなので無駄撃ちは禁物。

攻撃力は若干低めだが、十分な性能を持つ。

頼れる防御兵器に

WE-D026

シールド

【シールド（ガンダム試作1号機）】は、強度が増して使いやすくなった。（【ガンダム・シールド】より少し弱い程度）エネルギーパック対応の武器と併用して防御面が充実するのはうれしい。

当然【ビーム・ライフル（GP-01用）】と一緒に。

●変更点ピックアップ

●【ガンダム・ハンマー】【ハイパー・ハンマー】の命中率ダウン

命中率がダウンしたために、カスタムカードの【出力リミッター解除】と併用することで高い命中率を発揮、ということは少なくなるだろう。だが、攻撃力は変化していないので、【アムロ・レイ（R2）】の「対抗心」や、【教育型コンピューター】などの命中率の上がるカスタムと一緒に使い、二重に命中率を上げるなどの強化して使うのもありだ。

ジオン軍

使いやすくなった実弾兵器

WZ-D031

ショットガン（ストック仕様）

弾数が増えたことで使いやすくなった。命中率、攻撃力は相変わらず高めなので、【ザクII】などのビーム兵器の使えないメカにとっては頼りになる実弾兵器。【強化炸裂弾】と一緒に使いたい。

[illegible]シールドと併用したい。

使用機会が増えるか？

WZ-S004

試作ビーム・ライフル

ビーム兵器としては攻撃力が低めなものの、装弾数が増えたことにより、コスト40の使いやすいビーム兵器へと変貌した。出力が低めのメカに付けるとよい。全体のコスト調整に活用しよう。

[illegible]用】と同[illegible]の[illegible]に

●変更点ピックアップ

●【ビーム・マシンガン（ガーベラ・テトラ用）】の防御重視時における攻撃エリアを短縮

防御重視時の攻撃エリアは短縮されてしまったが、【ビーム・ライフル（ゲルググ用）】と同程度の射程はあるので、まだまだ強力。射程の長いものを使いたいなら、【ビーム・マシンガン（ゲルググJ用）】を選択しよう。こちらは、【ゲルググM】に専用の【シールド】と一緒に装備すれば十分な力を発揮する。

TIPS ビーム兵器と出力の関係

ビーム兵器の弾数が、メカニックの出力に関係しているのは周知の事実。今回はビーム兵器の出力と弾数の関係を一覧にしたので、装備するときの参考にしてほしい。

連邦軍で注目してほしいのが、【狙撃用ライフル】と【ビーム・ライフル（ガンダム試作1号機用）】だ。前者は元の総弾数が少ないために差がなく、後者は出力17と21が同じ弾数になっている。そのため、出力の低いメカでも攻撃可能な回数が多くなっている。

ジオン軍では【ビーム・ライフル（ゲルググM用）】と【ビーム・ライフル（アクトザク用）】。こちらも連邦軍の前記二つのウェポン同様、出力が低くても多くの弾数を撃つことが可能。

連邦軍もジオン軍も、これらのビーム兵器をうまく使うことで、メカを選ばず幅広い運用が可能になる。

【ハイパー・BR】などは、出力の高いメカに装備することで最大に生かすことができる。

出力の低いメカが多いジオン軍では非常に頼りになるウェポンの一つだ。

連邦軍ビーム兵器

カードNo.	カード名	出力			
		13	17	21	23
WE-D001	ビーム・ライフル（ガンダム用）	9	12	15	15
WE-D005	ビーム・ライフル（ガンキャノン用）	9	12	15	15
WE-D006	ビーム・スプレーガン（ジム用）	12	15	18	18
WE-D008	水中用偏向ビーム・ライフル	6	9	12	12
WE-D010	ビーム・ライフル（陸戦型ガンダム用）	6	9	12	12
WE-D014	ロングレンジ・ビーム・ライフル ジム・スナイパーII・WD隊仕様用	4	6	8	8
WE-D015	ハイパー・ビーム・ライフル	6	9	9	12
WE-D017	ビーム・ライフル（アレックス用）	6	9	12	12
WE-D020	狙撃用ライフル	4	5	6	6
WE-D024	ビーム・ライフル（ガンダム試作1号機用）	9	12	12	15
WE-D031	ビーム・ライフル（ジム・クゥエル用）	12	15	18	18
WE-S001	ビーム・スプレーガン（陸戦用ジム用）	12	15	18	18
排出停止	ビーム・ライフル（プロトタイプ・ガンダム用）	6	9	12	12
排出停止	R-4タイプ・ビーム・ライフル	2	4	6	6
排出停止	ビーム・スプレーガン（デザート・ジム用）	12	15	18	18
排出停止	ビーム・ガン（ジム・ライトアーマー用）	12	15	18	18
排出停止	ロングレンジ・ビーム・ライフル（陸戦型ジム・スナイパー用）	2	4	6	6

ジオン軍ビーム兵器

カードNo.	カード名	出力			
		13	17	21	23
WZ-D006	ビーム・ライフル（ゲルググ用）	6	9	12	12
WZ-D019	ビーム・マシンガン（ゲルググJ用）	10	15	20	20
WZ-D026	強化型ビーム・ライフル	6	9	12	12
WZ-D028	ビーム・ライフル（ゲルググM用）	6	8	10	10
WZ-D031	ビーム・マシンガン（ガーベラ・テトラ用）	10	15	20	20
WZ-D032	ビーム・ライフル（アクトザク用）	12	15	18	18
WZ-S004	試作ビーム・ライフル	9	12	15	15
排出停止	ビーム・バズーカ	4	6	8	8

GCB作戦書 変更の影響は?:一部の射撃武器の変更により、防御重視で強力な武器は、「片手持ち可能なものは防御面が安定し、両手持ち専用の物は攻撃能力に長けるが防御面が全体的に不安定」ともいえる状態になった。両手持ち専用の武器を使うときは、できるだけ固定シールドを持つメカを使い、防御面をフォローしたい。

お手軽な能力を持つものが平均化
カスタムカードの変更点

カスタムカードの変更点は、主に強力だったものが抑えられた形になったようだ。「これさえ付けておけば」ということは無くなったので、ユニットの能力に合わせた選択がより重要になってくるだろう。

CU-D028

EXAMシステム

より強力な効果に！

【EXAMシステム】は、命中率と回避率の増加量がアップ。当然、【ブルーディスティニー3号機】のものも強化されている。命中率のアップがありがたく、機動力でかく乱して、相手のロックを外して一方的に攻撃することで、その効果が最大限に発揮されるはずだ。

高性能なメカに付けてより高い効果を発揮させるのが、最も効果的だろう。HPの低いメカに付けるのは控えたい。

排出停止

出力リミッター解除

HP減少値が大幅UP

使用時に減少するHPが非常に多くなり、命中率増加量も少し抑えられた。連続で攻撃をしたりすると一気にHPが無くなる。使うならば、HPが減少することで特殊能力の発動するキャラやメカと併用し、攻撃を受けず安全に能力を発動するために活用するのが良さそう。

1回の攻撃でこのぐらい減少するように。相手の集中攻撃を防御すると、そのたびにとんでもない減少量になることも。

排出停止

ラスト・シューティング

武器の選択が重要

猛威を振るった【ラストシューティング】もさすがに弱体化し、命中率増加量がダウンした。【ガルマ・ザビ】、【スレッガー・ロウ】の特殊能力も同様だ。しかし、発動条件などは変わってないので使い勝手が良いのが相変わらず。命中率の高い武器と併用したい。

攻撃力と命中率に優れたウェポンと一緒に使いたい。特殊能力が強力なキャラとの併用も相変わらず有効だ。

●変更点ピックアップ

●【ダブルロックオン】

命中率増加量がアップ。「核バズーカ」などロックオン範囲が広い武装と一緒に使うほか、特殊能力に「足止め作戦」を持つキャラに持たせてみるのも良いだろう。

●【対空砲弾】

攻撃力増加量がアップ。建造物の多いステージで使い、下から相手を狙うのが有効になるだろう。

●【先読み攻撃】

攻撃エリアの復帰がさらに遅くなった。とはいえ、以前よりわずかに遅くなった程度なので、味方がフォローすることで問題ないレベルだ。

●【工作部隊】のバリケード作成時間延長、接触時の機動力低下時間短縮

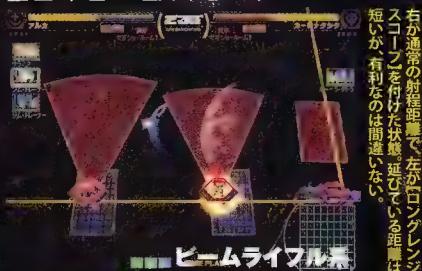
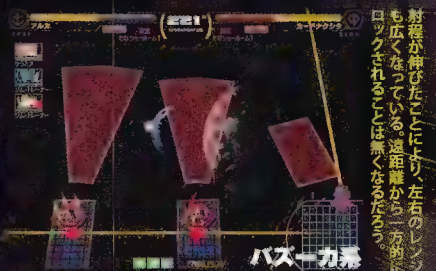
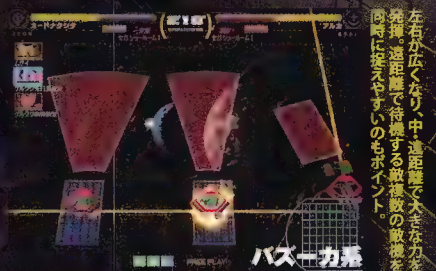
【ザクタンク】などと同様、カスタムの【工作部隊】もその性能が低下した。

TIPS

ロングレンジスコープとワイドレンジスコープ

CU-D006　CU-S001

攻撃エリアを延長、拡大させるこれらのカスタムカード。一方的にロックオンできる機会を増やしたり、側面に回られたときにもキッチリ相手を捉えられたりと、使い勝手が良く安定しているカスタムカードだ。今回は、各スコープを付けた状態とノーマル状態でそれぞれ効果を比較してみた。選択の参考にしてほしい。

ロングレンジスコープ

ビームライフル系

右が通常の射程距離で、左が【ロングレンジスコープ】を付けた状態。延びている距離は短いが、有利なのは間違いない。

バズーカ系

射程が伸びたことにより、左右のレンジも広くなっている。遠距離から一方的にロックされることは無くなるだろう。

ワイドレンジスコープ

ビームライフル系

主に近・中距離で絶大な力を発揮してくれるだろう。機動力の高いユニットも捉えやすい。

バズーカ系

左右が広くなり、中・遠距離で大きな力を発揮。遠距離で待機する敵複数の敵機を同時に捉えやすいのもポイント。

GCB作戦書 新たな変更カスタムカードは?:バージョンアップ後も前と変わらずに使用できる【対抗心】は、HP減少が特殊能力の発動条件となるキャラと組み合わせると効果的。ジオンの【シャルロッテ・ヘーブナー】の特殊能力のように発動条件が同じであれば、2重の効果で非常に高い命中率を発揮できる。再出撃後の敵機を狙うときなどに特に効果を期待できる。

バージョンアップを踏まえた 最新オススメデッキ

ここでは、107ページで紹介したキャラを中心とした新デッキを紹介。彼らの能力をいかせば、前バージョンとは一味違ったデッキを作ることも可能。これを参考に、さまざまな組み合わせを考えよう。

地球連邦軍

新生アルビオン隊！

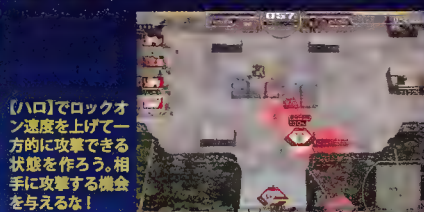
特殊能力でテンションを上げやすくなった【コウ・ウラキ（R）】を中心としたデッキ。テンションMAXになった小隊員の攻撃力を上げられる「傑出した統率力」を持つ【サウス・バニング（UC）】を隊長機に、3番機に同じくテンションが上がりやすくなった【チャック・キース】を採用した。

このデッキを使う上で最も重要なのが【コウ（R）】のカスタムカード。ここにはカスタムカードの代わりに【ハロ】を使えば、テンションMAX時にロックオン速度を速くさせて、その恩恵を何度も受けることが可能。動き方としては、【バニング】が先行、その後ろに【コウ（R）】が付き、最高コストの敵機を確認しつつ、隙あらば【コウ（R）】で攻撃。【キース】は最後方で待機し、敵機と接触したら【バニング】と一緒に攻撃を仕掛けていこう。

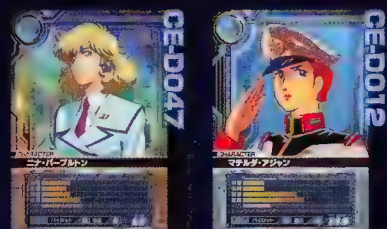
隊長機

2番機

3番機

【ハロ】でロックオン速度を上げて一方的に攻撃できる状態を作ろう。相手に攻撃する機会を与えるな！

【コウ】がこのような状態になれば、かなりの攻撃力を発揮する。撃墜されないように大事に使いたい。

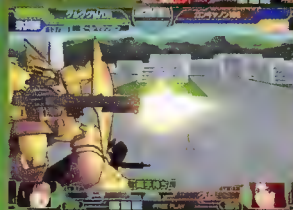
「編成訓練」のおかげで高い命中率を発揮する【キース】。テンションも上がりやすく、残りの二人と好相性。

オススメ艦長

基本的にはテンションMAX時間が延長する艦長がよい。補給も早い【ニナ・パープルトン】、【マチルダ・アジャン】あたりがオススメだ。さらにコストに余裕ができたら、もちろん【レビル】を艦長にしてさらに強化しよう。

ジオン軍

敵を撃ち砕く迅雷！

連邦軍のデッキ同様、テンションを上げやすくなった【ヴィッシュ・ドナヒュー】を、【シーマ・ガラハウ（UC）】の「傑出した統率力」で強化する形のデッキ。3番機はコストを抑えるために【シャルロッテ・ヘーブナー】を採用。もちろん、【トップ】などでも構わない。運用可能コストと相談しよう。

107ページで紹介した通り、【ヴィッシュ】の特殊能力の発動条件は、敵隊長機との「交戦」。防御するだけでも良いので、隊長機を見付けたら積極的に前線に立ち、戦闘を仕掛ける。そしてその後のサポートを残りの2機でする。これを繰り返し、【ヴィッシュ】の攻撃力をどんどん上げてやろう。

【ヴィッシュ】が搭乗するメカは、本人の能力も考え、射撃と格闘の双方で高い能力を発揮するメカが良く、【ゲルググM】などが安定するだろう。

隊長機

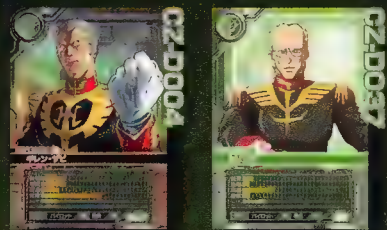
2番機

3番機

とにかく【ヴィッシュ】を強化！早めに守りにと戦場を駆け巡ろう。敵隊長機の動きに注意し能力を発動させよう。

コ[illegible]あ[illegible]（U[illegible]乗[illegible]能[illegible]十[illegible]て[illegible]

[illegible]武器を使いたい。

オススメ艦長

テンションMAX時のクリティカル攻撃に期待するなら、その時間が延長する【ギレン・ザビ】などが良い。テンションMAX時間を減らし、繰り返し【ヴィッシュ】の能力を発動させるなら、テンション低下効果の【キリング】も面白い。

GCB作戦書 上記のデッキへの対策：どちらも、最高コストのユニット、そして隊長機をそれぞれの中心となるユニットと交戦させないようにするのが重要。特に、【コウ】は【ハロ】がセットされていることもあり下手に攻撃されるのは危険。こちらから攻撃する分には【コウ】のテンションは上がらないので、最高コストは【コウ】が攻撃するまでは味方の後ろに控え、様子見をしよう。

射界と総弾数からベストな武装を選ぼう！

システムウェポン&固定武装データ

現在排出されるメカニック、ウェポンの武装データを掲載。排出停止やクロニクルのカードは次回掲載予定。

Text：C・LAN

CPU戦、対人戦を問わず、相手が使うメカニックやウェポンを早めに知ることは重要だ。そして、武装から攻撃エリアまで把握できれば、より正確にカードを動かすことができるだろう。

そこで、現在排出されるすべてのメカニックとウェポンの攻撃エリアと総弾数を表にまとめてみた。デッキ構築や特定のユニットへの対策として役立ててほしい。

機動重視攻撃はほとんどが扇状の攻撃エリアAを持つ格闘攻撃。BとCは少数だが、それぞれしっかり覚えておきたい。基本的に弾数∞なのが利点。防御重視で射程が長い【ロングライフル（ジム改用）】などを装備したユニットには、格闘戦も兼ねて積極的に狙っていきたい。

サーベル・斧系 A
標準的な格闘攻撃。二刀流の【ピクシー】やゲルググ系などは若干範囲が広く、ネイル系はリーチが長い。

ハンマー系 B
【ガンダム・ハンマー】など前方直線状の攻撃エリア。「カメラ・ガン」もこのエリアを持ち、射程が非常に長い。

ジャベリン系 C
【ガンダム（ビーム・ジャベリン仕様）】などの投てきタイプの武装。強力だが、弾数制限があるのが特徴。

同一武器の攻撃重視と防御重視は、多くが類似した攻撃エリアを持っている。また、攻撃重視よりも防御重視のほうがリーチが長い場合が多い。また、リーチが長いものほど手元が開きやすく、威力が高いものほど総弾数が少ない傾向がある。選択肢は幅広いので、コストやユニットの役割との兼ね合いで選択していこう。

ロングレンジ系 D
機動重視攻撃のBに近いタイプ。感覚的には、手元が開いたぶんだけリーチが延長されると捉えておこう。

バズーカ系 E
Dに似ているが、先端に近付くほど横幅が広くなる。広く短いタイプ、細く長いタイプの2種類がある。

マシンガン系 F
前方に扇状の攻撃範囲を展開する。マシンガン系に限らず、銃火器のほとんどはこの攻撃エリアを持つ。

ビーム・ライフル系 G
Fよりも射程が長い扇状の攻撃範囲を展開する。ビーム・ガン系とビーム・ライフル系に大別でき、後者のほうが少し長い。

キャノン系 H
前方に円形の攻撃範囲を持ち、障害物越えの武器が多い。手元が開くので、ほかの武装でフォローしよう。

ランチャー系 I
横に長い箱型の攻撃エリア。Fと併用すれば手元をカバーでき、Gと併用すれば攻撃を集中させられる。

特殊 J
上記のどれにも属さないもの。例が少ないため、一つにまとめさせてもらった。サイコミュ系や指揮など。

回頭速度を知る！

全9段階

メカニックの回頭性能は全9段階が存在し、すべていずれかに属している。具体的には右表のような傾向があるが、同系メカニックにも例外的な回頭速度を持つ機体もあるのだ。いくつかの例をピックアップ!

- G3ガンダム／ピクシー：9
- ガンダム6号機マドロック：7
- ジム・カスタム：8
- イフリート：8
- ゲルググ・キャノン／ゲルググJ（シン・マツナガ専用機）：6
- ゲルググ高機動型（ジョニー・ライデン専用機）：9

遅	1	ソーラ・システム系など
	2	アプサラス系、カーゴ爆弾など
	3	ザクタンク系など
	4	陸戦用ジム系、ザク系など
	5	陸戦型ガンダム系、ドム系など
	6	ジム改系、グフ系など
	7	パワード・ジム、イフリート改など
	8	ガンダム系、ゲルググ系など
速	9	アレックス、アクトザクなど

移動速度と回頭速度を高レベルで両立できるメカニックは高コストの機体がメイン。戦車両や戦闘機、MAは全体的に遅めだ。

No.	カード名	機動 射界	機動 弾数	攻撃 射界	攻撃 弾数	防御 射界	防御 弾数
地球連邦軍メカニック							
ME-D001	ガンダム	A1 (-)	∞ (-)	F (I)	15 (12)	F (F)	15 (30)
ME-D002	ガンダム（ビーム・ジャベリン仕様）	C (-)	2 (-)	F (I)	15 (12)	F (F)	15 (30)
ME-D003	ガンダム（最終局面仕様）	A1(A1)	∞ (∞)	G1 (G1)	6 (6)	F (G1)	20 (6)
ME-D004	ガンキャノン	A1 (-)	∞ (-)	H2 (I)	16 (12)	F (F)	10 (30)
ME-D005	ガンタンク	- (-)	- (-)	H2 (I)	8 (12)	G1 (F)	16 (30)
ME-D006	ジム	A1	∞	F	15	F	15
ME-D007	Gアーマー	- (A1)	- (∞)	G1 (F)	20 (20)	I (F)	8 (20)
ME-D008	Gファイター	-	-	G1	16	I	8
ME-D009	Gブル（ビーム・ライフル装備仕様）	- (-)	- (-)	G1 (I)	20 (12)	G1 (F)	14 (30)
ME-D010	ドラゴンフライ	H1	∞	H2	∞	H2	∞
ME-D011	スペース・ランチ	H1	∞	H2	∞	H2	∞
ME-D012	コア・ブースター	- (-)	- (-)	G1 (I)	12 (12)	F (F)	30 (30)
ME-D013	G3ガンダム	A1 (-)	∞ (-)	F (I)	20 (12)	F (F)	20 (30)
ME-D014	フルアーマー・ガンダム	A1	∞	G1	10	H2	8
ME-D015	ガンキャノンⅡ	A1	∞	E2	10	F	10
ME-D016	ガンキャノン量産型（リド・ウォルフ専用機）	A1	∞	H2	8	F	10
ME-D017	ジム・トレーナー	A1	∞	-	-	-	-
ME-D018	ジム・スナイパーカスタム	A1	∞	G1	9	G1	9
ME-D019	水中型ガンダム	A1	∞	I	8	G1	3
ME-D020	アクア・ジム	A1	∞	I	16	I	16
ME-D021	陸戦用ジム	A1	∞	F	10	F	10
ME-D022	デザート・ジム	A1	∞	-	-	-	-
ME-D023	陸戦型ガンダム	A1	∞	G1	10	G1	10
ME-D024	陸戦型ガンダム（ウェポンラック仕様）	A1	∞	G1	10	G1	10
ME-D025	ガンダムEz8	A1	∞	G1	10	F	10
ME-D026	ガンダムEz8（降下パック仕様）	A1	∞	G1	10	F	10
ME-D027	陸戦型ジム	A1	∞	-	-	-	-
ME-D028	61式戦車（スモーク・ディスチャージャー仕様）	-	-	H2	20	H2	20
ME-D029	ボールK型	-	-	H2	16	H2	16
ME-D030	ホバー・トラック（降下パック仕様）	-	-	F	30	F	30
ME-D031	ジム（ジャック・ベアード専用機）	A2	∞	F	10	F	10
ME-D032	ジム（アダム・スティングレイ専用機）	A1	∞	E1	4	F	10
ME-D033	ピクシー	A2	∞	F	15	F	15
ME-D034	ジム・ブルーディスティニー	A1	∞	I	6	G1	10
ME-D035	ブルー・ディスティニー3号機	A1	∞	I	6	G1	15
ME-D036	ジム・スナイパーⅡ（ホワイト・ディンゴ隊仕様）	A1	∞	F	15	F	15
ME-D037	ジム・キャノン（ホワイト・ディンゴ隊仕様）	A1	∞	H2	6	F	10
ME-D038	ジム（ホワイト・ディンゴ隊仕様）	A1	∞	F	10	F	10
ME-D039	ガンダム6号機マドロック	A1	∞	H2,F	16	H1	8
ME-D040	ガンダム4号機[Bst]	A1	∞	D2	1	F	20
ME-D041	ガンダム5号機[Bst]	A1	∞	G1	20	F	20
ME-D042	アレックス	A1	∞	F	20 (20)	F	20 (20)
ME-D043	アレックス（チョバム・アーマー仕様）	A1 (A1)	∞ (∞)	F	20 (20)	F	20 (20)
ME-D044	ガンキャノン量産型	A1	∞	H2	8	F	10
ME-D045	ジム・スナイパーⅡ	A1	∞	-	-	-	-
ME-D046	ジム・コマンド（宇宙戦仕様）	A1	∞	F	10	F	10
ME-D047	ジム寒冷地仕様	A1	∞	F	10	F	10
ME-D048	ガンダム試作1号機	A1 (-)	∞ (-)	F(G1)	20 (12)	F(G1)	20 (12)
ME-D049	ガンダム試作1号機フルバーニアン	A1 (-)	∞ (-)	F(G1)	20 (12)	F(G1)	20 (12)
ME-D050	ガンダム試作3号機ステイメン	A1	∞	-	-	-	-
ME-D051	ジム・キャノン（不死身の第4小隊専用機）	A1	∞	H2	6	F	10
ME-D052	パワード・ジム	A1	∞	F	15	F	15
ME-D053	ジム改	A1	∞	F	10	F	10
ME-D054	ジム改（不死身の第4小隊専用機）	A1	∞	J	1	F	10
ME-D055	ジム・カスタム	A1	∞	F	10	F	10
ME-D056	ジム・キャノンⅡ	A1	∞	E2	12	F	6
ME-D057	ザクⅡ後期型（地球連邦軍仕様）	A1	∞	-	-	-	-
ME-D058	コア・ファイターⅡ	-	-	G1	12	G1	12
ME-D059	コア・ファイターⅡフルバーニアン	-	-	G1	12	G1	12
ME-D060	ボール改（多関節マニピュレーター仕様）	-	-	H2	10	H2	10
ME-D061	ソーラ・システムⅡ	-	-	J (J)	1(1)	-	-
ME-S001	ジム・キャノン	A1	∞	H2	6	F	10
ME-S002	ジム（指揮官用）	A2	∞	G1	10	F	10

※表中の（ ）内は脱出後・弾切れ時に切り替わる武装の弾数です。

GCB作戦書 表の見方:攻撃エリアに付随する数値は、射程の長さを示します（例が少ないものは省略）。これらの数値は目安であり、同エリアの武装でも厳密には異なる場合があります。機動重視／A1:標準的な扇形、A2:ゲルググ系など、A3:A1とA2に属さないもの。攻撃&防御重視／D1:【ビーム・ライフル（ガンキャノン用）】相当。※表中のカッコ内は脱出後・弾切れ時に切り替わる武装の弾数で

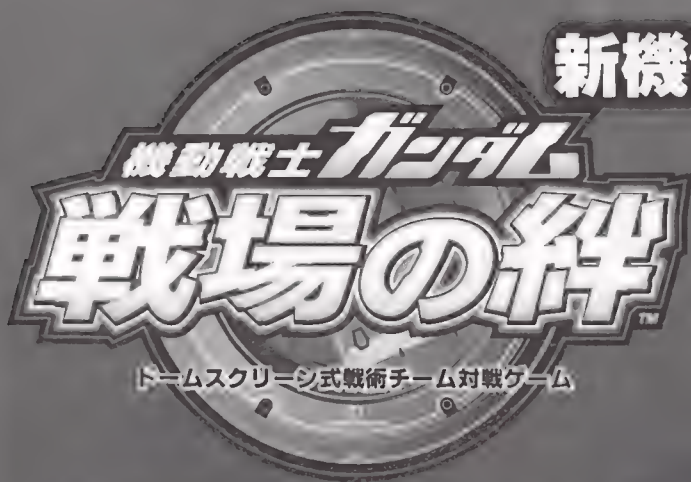
No.	カード名	[illegible]		攻撃		[illegible]	
		[illegible]	[illegible]	射界	弾数	[illegible]	[illegible]
地球連邦軍ウェポン							
WE-D001	ビーム・ライフル（ガンダム用）	-	-	G1	15	G1	15
WE-D002	ハイパー・バズーカ（ガンダム用）	-	-	E1	8	E2	8
WE-D003	ハイパー・ハンマー	B	∞	-	-	-	-
WE-D004	ガンダム・シールド	-	-	-	-	-	-
WE-D005	ビーム・ライフル（ガンキャノン用）	-	-	D1	15	D1	15
WE-D006	ビーム・スプレーガン（ジム用）	-	-	G1	18	G1	18
WE-D007	ファイア・ナッツ	-	-	H1	3	H1	3
WE-D008	水中用偏向ビーム・ライフル	-	-	G1	12	G1	12
WE-D009	レール・キャノン	-	-	H2	6	G2	6
WE-D010	ビーム・ライフル（ガンダムEz8用）	-	-	G1	12	G1	12
WE-D011	180mmキャノン	-	-	H2	8	H2	8
WE-D012	ミサイル・ランチャー（陸戦型ガンダム用）	-	-	I	12	I	12
WE-D013	小型シールド	A1	1~(※い)	-	-	-	-
WE-D014	ロングレンジ・ビーム・ライフル（ジム・スナイパーII用）	-	-	D2	8	D2	8
WE-D015	ハイパー・ビーム・ライフル	-	-	G1	12	G1	12
WE-D016	シールド（ガンダム4号機用）	A1	1~(※い)	-	-	-	-
WE-D017	ビーム・ライフル（アレックス用）	-	-	G1	12	G1	12
WE-D018	シールド（アレックス用）	-	-	-	-	-	-
WE-D019	ブルパップ・マシンガン	-	-	F	15	F	15
WE-D020	狙撃用ライフル	-	-	D3	6	D3	6
WE-D021	ビーム・ガン（ジム・コマンド用）	-	-	G1	18	G1	18
WE-D022	マシンガン	-	-	F	20	H1	2
WE-D023	シールド（ジム寒冷地仕様用）	-	-	-	-	-	-
WE-D024	ビーム・ライフル（ガンダム試作1号機用）	※あ	1	G1	15	G1	15
WE-D025	ロングライフル（ガンダム試作1号機フルバーニアン用）	-	-	D3	1	D3	1
WE-D026	シールド（ガンダム試作1号機用）	-	-	-	-	-	-
WE-D027	フォールディング・バズーカ	-	-	E1	8	E1	8
WE-D028	ハイパー・バズーカ（パワード・ジム用）	-	-	E2	8	E2	8
WE-D029	ロングライフル（ジム改用）	-	-	F	20	G2	20
WE-D030	ジム・ライフル	-	-	G1	20	G1	20
WE-D031	ビーム・ライフル（ジム・クゥエル用）	-	-	G1	18	G1	18
WE-D032	ミラー	-	-	-	-	-	-
WE-S001	ビーム・スプレーガン（陸戦用ジム用）	-	-	G1	18	G1	18
WE-S002	100mmマシンガン	-	-	F	25	F	25
WE-S003	ロケット・ランチャー	-	-	E1	8	E1	8
WE-S004	シールド（ジム・スナイパーII用）	-	-	-	-	-	-
ジオン公国軍メカニック							
MZ-D001	ザクII	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D002	陸戦型ザクII（ククルス・ドアン専用機）	H1	2	-	-	-	-
MZ-D003	シャア専用ザクII	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D004	ザクII S型	A1	∞	J	1	-	-
MZ-D005	グフ	B	∞	F	10	F	10
MZ-D006	ドム	A1	∞	F	2	F	2
MZ-D007	リック・ドム	A1	∞	F	2	F	2
MZ-D008	シャア専用ゲルググ（背部シールド仕様）	A2	∞	-	-	-	-
MZ-D009	ギャン	B	∞	-	-	-	-
MZ-D010	アッガイ	A3	∞	G1	12	I	24
MZ-D011	ズゴックS型	A3	∞	G1	20	I	24
MZ-D012	ゾック	A1×2	∞	G1×2	16	D2	5
MZ-D013	アッザム	-	-	J	4	G1×2	20
MZ-D014	ビグロ	A2	∞	D1	5	I	32
MZ-D015	ザクレロ	A3	∞	E2	3	I	32
MZ-D016	ブラウ・ブロ	-(-)	-(-)	J(J)	24(12)	G1(G1)	24(12)
MZ-D017	ビグ・ザム	A3	∞	D1	3	J	5
MZ-D018	エルメス	-	-	J	24	G1	8
MZ-D019	ジオング	-(-)	-(-)	J(E1)	12(9)	E1(E1)	12(9)
MZ-D020	ド・ダイYS	-	-	I	24	I	24
MZ-D021	カーゴ爆弾	J(-)	1(-)	J(H2)	10(8)	J(H2)	10(8)
MZ-D022	コミュ	H1	∞	H2	∞	H2	∞
MZ-D023	スペース・ランチ	H1	∞	H2	∞	H2	∞
MZ-D024	ソーラ・レイ	-	-	J	1	-	-
MZ-D025	ザクII F型（ドズル・ザビ専用機）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D026	ザク・デザートタイプ	A1	∞	H1	2	F	10
MZ-D027	ザク・キャノン	A1	∞	H2	6	H2	6
MZ-D028	強行偵察型ザク	B2	∞	-	-	-	-
MZ-D029	高機動型ザクR1Aタイプ（黒い三連星専用機）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D030	高機動型ザク（ビーム兵器搭載型）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D031	サクタンク（※「バリケード作成」機能付き）	-	-	F	30	F	30
MZ-D032	グフ（マ・クベ専用機）	B	∞	F	10	F	10

No.	カード名	[illegible]		攻撃		[illegible]	
		[illegible]	[illegible]	射界	弾数	[illegible]	[illegible]
MZ-D033	グフ重装型	A1	∞	F	25	F	25
MZ-D034	ゲルググ先行量産型	A2	∞	-	-	-	-
MZ-D035	ゲルググ・キャノン	A2	∞	E2	6	E2	6
MZ-D036	ゲルググ高機動型（ジョニー・ライデン専用機）	A2	∞	-	-	-	-
MZ-D037	ゲルググJ（シン・マツナガ専用機）	A1	∞	F	15	F	15
MZ-D038	ザクI（コロニー制圧戦仕様）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D039	グフ・カスタム	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D040	アプサラスIII	-	-	D1	3	F	5
MZ-D041	マゼラ・アタック（スモーク・ディスチャージャー仕様）	-	-	H2(H2)	8(8)	F(H2)	30(8)
MZ-D042	イフリート	A2	∞	F	15	F	15
MZ-D043	ザクII寒冷地仕様	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D044	イフリート改	A2	∞	I	18	H1	4
MZ-D045	ブルー・ディスティニー2号機	A1	∞	I	6	F	15
MZ-D046	ザクI（ゲラート・シュマイザー専用機）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D047	ケンプファー（フル装備仕様）	A1	∞	E2	8	D1	2
MZ-D048	ハイゴッグ（ジェット・パック仕様）	A3	∞	G1	20	I	16
MZ-D049	ザクII後期型	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D050	ザクII後期型（ノイエン・ビッター専用機）	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D051	リック・ドムII（プロペラント・タンク仕様）	A1	∞	F	3	F	3
MZ-D052	ドム・トローペン	A1	∞	-	-	-	-
MZ-D053	ゲルググ（アナベル・ガトー専用機）	A2	∞	-	-	-	-
MZ-D054	ゲルググM	A2	∞	F	15	F	15
MZ-D055	ゲルググM（シーマ・ガラハウ専用プロペラント・タンク仕様機）	A2	∞	F	15	F	10
MZ-D056	ガンダム試作2号機（専用シールド装備仕様）	A1,B	∞	F,J	20,1	F	20
MZ-D057	ガーベラ・テトラ	A1	∞	F	20	F	20
MZ-D058	ザメル	-	-	H2	6	G1	32
MZ-D059	ドラッツェ	A1	∞(※い)	F	25	F	25
MZ-D060	ヴァル・ヴァロ	A2	∞	D1,J	5,4	I	16
MZ-D061	アクトザク	A1	∞	-	-	-	-
MZ-S001	ザクII FS型	A1	∞	F	10	F	10
MZ-S002	ザクII改	A1	∞	H1	3	H1	3
ジオン公国軍ウェポン							
WZ-D001	マゼラ・トップ砲	-	-	H2	8	H2	8
WZ-D002	脚部3連装ミサイル・ポッド	-	-	I	9	I	9
WZ-D003	ザク・バズーカ（核弾頭仕様）	-	-	J	1	-	-
WZ-D004	シールド（グフ用）	A1	∞	-	-	-	-
WZ-D005	ジャイアント・バズ（ドム用）	-	-	E2	8	E2	8
WZ-D006	ビーム・ライフル（ゲルググ用）	-	-	G1	12	G1	12
WZ-D007	シールド（ゲルググ用）	-	-	-	-	-	-
WZ-D008	シールド（ギャン用）	-	-	F	15	※う	∞
WZ-D009	太陽発電衛星	-	-	-	-	-	-
WZ-D010	チェーン・マイン	B	1	-	-	-	-
WZ-D011	ラッツリバー3連装ミサイル・ポッド	-	-	I	9	I	9
WZ-D012	腕部3連装ミサイル・ランチャー	-	-	I	12	I	12
WZ-D013	ザク・バズーカ（増加マガジン仕様）	-	-	E1	10	E1	10
WZ-D014	3連装ガトリング砲	-	-	F	15	F	15
WZ-D015	ガトリング・シールド（フル装備）	A1	∞(※い)	F(F)	15(15)	F(F)	15(15)
WZ-D016	ハンド・グレネイド	-	-	H1	3	H1	3
WZ-D017	シュツルム・ファウスト	-	-	D1	3	D1	3
WZ-D018	ジャイアント・バズ（リック・ドムII用）	-	-	E2	8	E2	8
WZ-D019	ビーム・マシンガン（ゲルググJ用）	-	-	F	20	G2	20
WZ-D020	ショットガン（ストック仕様）	-	-	F	8	G1	8
WZ-D021	ハンド・ミサイル・ユニット	-	-	E2	1	E2	1
WZ-D022	MMP-80マシンガン（グレネード・ランチャー仕様）	-	-	F	15	H1	2
WZ-D023	MMP-78マシンガン	-	-	F	20	H1	2
WZ-D024	MMP-80マシンガン（後期型）	-	-	F	20	F	20
WZ-D025	ラケーテン・バズ	-	-	E2	8	E2	8
WZ-D026	強化型ビーム・ライフル	-	-	D1	12	D1	12
WZ-D027	スパイク・シールド（ゲルググM用）	A1	1~(※い)	-	-	-	-
WZ-D028	ビーム・ライフル（ゲルググM用）	-	-	D2	10	D2	10
WZ-D029	シールド（ゲルググM用）	-	-	-	-	-	-
WZ-D030	シールド（ガンダム試作2号機用）	J	1	-	-	-	-
WZ-D031	ビーム・マシンガン（ガーベラ・テトラ用）	-	-	F	20	G1	20
WZ-D032	ビーム・ライフル（アクトザク用）	-	-	G1	18	G1	18
WZ-S001	ザク・マシンガン（ザクII用）	-	-	F	25	F	25
WZ-S002	ザク・バズーカ	-	-	E1	8	E1	8
WZ-S003	シールド（ヒート剣未装備仕様）	-	-	-	-	-	-
WZ-S004	試作ビーム・ライフル	-	-	F	15	F	15

※表中のカッコ内は脱出後・弾切れ時に切り替わる武装の弾数です。
※あ:ビーム・ジュッテ ※い:シールドが壊れると使用不可 ※う:機雷散布

GCB作戦書 D2:【ロングレンジ・ビーム・ライフル（ジム・スナイパーII）】相当。D3:【狙撃用ライフル】相当。E1:【ザク・バズーカ】相当、E2:【ジャイアント・バズ】相当。F:マシンガン系、固定バルカン相当。G1:ビーム・ガン系～ビーム・ライフル系相当。G2:【ロングライフル（ジム改）】の防御重視以上。H1:【ファイア・ナッツ】以下、H2:【180mmキャノン】相当。

新機体により変化する戦略に素早く対応せよ!

機動戦士ガンダム 戦場の絆™
ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

今まで選択肢の少なかった狙撃型カテゴリに、新たなMSが登場。操作の難しいマニュアル照準と高い火力を持つ上級者向け機体を使いこなそう。作戦の主軸となる近距離型機体の評価もチェック。

■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■発売日 [illegible]
■使用料金 [illegible]

待望の新機体がロールアウト!

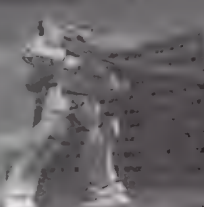
6月13日のバージョンアップで登場したジム・スナイパーIIとゲルググ（G）。その特長を生かした新たな戦略を考えよう。

ついに登場した狙撃型の新機体。支給条件は自身の階級が軍曹以上であること以外明かされていないが、新バージョンREV.1.06の稼動から2週間以上たっている現在では、狙撃型機体のエキスパートであれば既に入手していることだろう。これらの機体が持つ「マニュアル照準モード」は、今までのMSを中心としたスコープ画面と違い、画面の一部を拡大し、手動でスコープを移動させるもの。移動中でスコープ画面に切り替えた場合、自機が移動している間はスコープ画面もそれに合わせて移動してしまうため、地上から要所に狙撃できるポイントを探すことが重要になるぞ。ちなみに射程は1,000m（編集部調べ）と、全機体の中でも最長を誇る。

連邦側の「ジム・スナイパーII」は、トリガを引いている間ビームを照射し続ける。ノーマルや装甲セッティングでは、ビームを当て続けた時間に比例してダメージが上昇するぞ

対するジオン側の「ゲルググ（G）」はビームを高速連射するタイプ。セッティングによって一度に発射する段数やダメージが異なる。

MSタイプ	狙撃型
HP	220
コスト	200
メイン武装	ビーム・ライフル
サブ武装	クラッカー
格闘武装	ビーム・ナギナタ

ノーマルセッティングによる照射ダメージは高バランサー機ほど脅威。装甲3のゴッグすら1回の射撃で撃破する可能性を秘める。

対するゲルググ(G)は、装甲2セッティングの拠点攻撃力が魅力。後方支援型機体と同等の速さで敵拠点を撃破できる。

ジム・スナイパーII

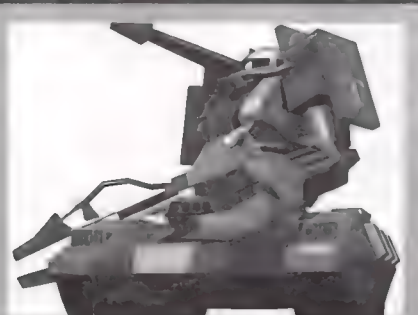
MSタイプ	狙撃型
耐久力	220
コスト	200
メイン武装	ロングレンジ・ビームライフル
サブ武装	ハンド・グレネイド
格闘武装	ビーム・サーベル

ガンダムを上回るカタログスペックを持つとされる狙撃機体。照射ダメージを有効に使うにはかなりの熟練が必要。

ゲルググ(G)

陸戦型ゲルググに強化型ビームライフルを装備させ、狙撃用としてカスタマイズした機体。高速連射で敵を追い詰める。

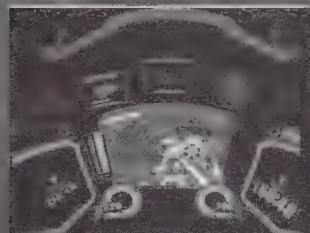
その他の変更点

今回のバージョンアップでは、新型スナイパーの支給に合わせて、今までの狙撃型機体が持つ武装にも調整か加わった 調整の内容は両軍ともに共通て、「全体的な射程の短縮」および「セッティングによる射程の変化」となる すべてのセッティングにおいて射程距離に変動か発生したのて、MS運用のスタイルか変わってくることは間違い無い。セッティングを再確認し、戦術の変化に対応できるように訓練をしておくといいだろう

キャンヘーンにより先行支給されていた新型タンク２機も正式追加 期間か長かったたけにうれしい追加だ

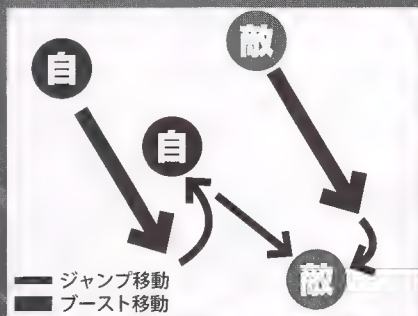
ライバルに差を付けろ！
戦場で役立つ応用テクニック集

略面の研究と同じくらい大切なMSの操縦テクニック。戦場のあらゆる局面でアドバンテージを取るための、実戦で使われる細かいテクニックを一つ一つ解説していこう。

着地硬直の軽減

空中から地上に着地した瞬間に存在する硬直は、ダッシュ後に着地した場合とジャンプ後に着地した場合では性質が異なり、ジャンプ後のものの方が硬直時間が短い。そこでダッシュによる移動の終わり際に、一瞬だけジャンプペダルを踏み込むことで、スムーズに次の行動に移ることができるようになる。この行動にはこれといったリスクが無いため、ダッシュ移動をする際には常に入力しておこう。

実際の入力はダッシュ中に素早くジャンプ→ダッシュ放し→ジャンプ放しとなる。体に染み込ませよう。

射撃の軸を合わせる

射撃による攻撃を当てる場合は、相手のブースト硬直を狙うのが基本。しかし前述の着地硬直の軽減テクを使われると、距離によっては硬直を取りづらい。あらかじめ敵のダッシュ方向に合わせて、回り込むように移動してから攻撃しよう。

二つのテクニックは併用できる。着地硬直を軽減させるときに、ジャンプ入力に合わせてレバーを切り返すといい。

オートパイロットの有効活用

操作テクニックとは異なるが、1対1などの局地戦において非常に役立つ小ネタ。連撃をくらっている最中にブーストで作戦エリアの外に出ると、相手側も格闘の追尾により強制的にオートパイロット状態にすることができる。さらに、復帰位置は直前の位置関係を保持するため、先にエリア外に出た側の機体が、完全に敵の後ろを取る形で復帰することができる。エリアの端ぎりぎりで射撃を中心に戦うことで敵の格闘を誘おう。

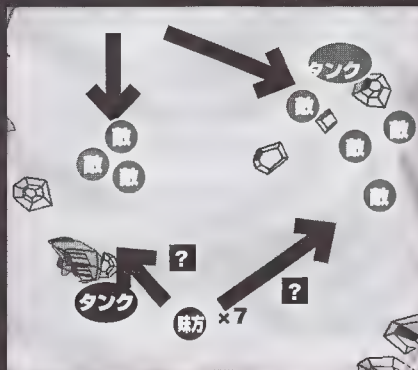
同じテクを使われた場合、クイックドローや次ページで解説している連撃キャンセルを使えば対策できる。

アルカディアNT(ニュータイプ)研究所

戦場におけるあらゆる状況を想定し、ベストな行動を研究するシチュエーションクイズ第二弾。今回はより大局的な観点から迫っていく形で、問題を解いていこう。特に他店舗間でのマッチング中など、ボイスチャットができない状況では、これらのセオリーを知っているといないのとでは、戦力に大きな差ができてしまうぞ。

Q.相互タンク戦の基本

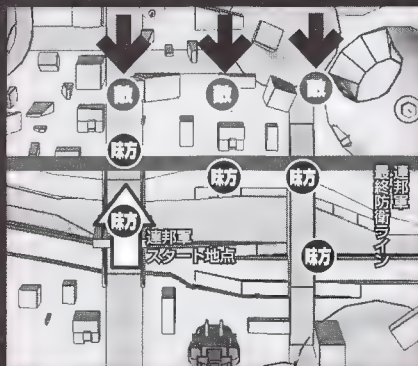
マップは8対8のタクラマカン砂漠。お互いにガンタンクとザクタンク（V-6）を一体ずつ出し、残りは近距離型と近接格闘型であることが開幕時の観測で判明。ここで連邦側は、ザクタンクに3体を向かわせ、残りの四体でガンタンクを護衛するように展開してきた。この場合、ジオン側はどのように展開するべきか？

1：ザクタンク側に3体を置き、同数で勝負
2：ザクタンク側に4体を置き、護衛を強化
3：全員でザクタンクを護衛

A.敵タンクへの妨害は必須

正解は1番。これはタンクの居る二つの戦場において、より「人数の多い側に居るタンク」の方が不利な状況となるため。これは前衛が互角なら、数が多い方が各機体への警戒が薄まり、近くに居るタンクに対して攻撃をしやすいことが原因。もし4体以上の敵がザクタンクに向かってきた場合は、ガンタンクに向かわせる機体を増やし、確実にガンタンクを撃墜すること。3番はガンタンクに自由な位置取りをさせてしまうため、後半で逆転されやすい。

Q.撤退戦の動き

マップはニューヤーク。連邦側で出撃しており、こちらはガンタンクを出撃させ拠点撃破を狙うも、MS戦で苦戦。何とか残り30秒で敵拠点を撃破し、後退を始めた。最前線の機体が撃墜され、ゲージのリードはコスト300程度。周囲には2体以上瀕死の味方が居る状況で、取るべき動きは？

1：射撃で敵機をけん制しつつ、徐々にラインを下げる
2：一体を突っ込ませ、残り全員が後退
3：全員が全力で後退

A.中途半端なフォローは厳禁

敵編成やそのときの位置関係によって異なるものの、最も正解に近いのは3番。1番は敵の攻撃にさらされる時間をいたずらに延ばし、撃墜の危険を増やすだけの無駄な動き。2番のようにコストの低い1体が前線に残っても、直前のMS戦で苦戦している状況では結局火力が足りず、敵機を止めるのは困難。全員で後退すれば、敵もそれを追いかけることに集中しなければならず、瀕死のMSにとどめを差すことが難しくなるはずだ。

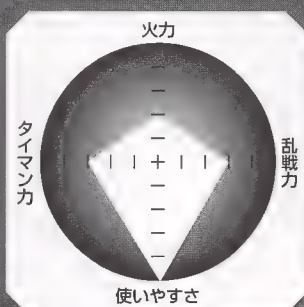
アルカディアエレクトロニクス

AE MS開発部 第二回

各種MS機体を分析、解説するこのコーナー。前号の近接格闘型MSに引き続き、今月は近距離型MSを紹介するぞ。編成の中心となり、汎用性の高い近距離型MSの特性を理解してバランスのとれたチーム編成を目指そう。

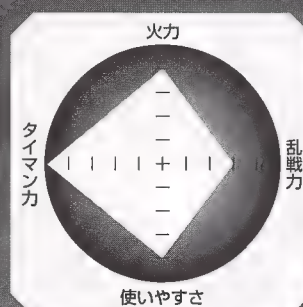
地球連邦軍

ジム

地球連邦軍で一番低い130というコストを生かし、敵部隊の奥に陣取る敵後衛機体を邪魔しに突っ込むといった危険度の高い役割をこなせる魅力的な機体。ビーム・スプレーガンAの単発ダメージは30と少し頼りないが、そこから3連撃につなぐと80ものダメージを与えることができる。

オススメ武装

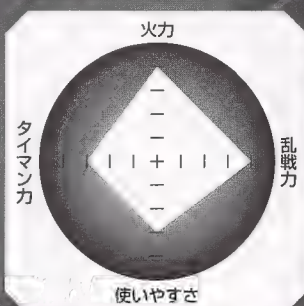
ビーム・スプレーガンBは1発のダメージが24と低くなるが、常時リロードのため弾切れを起こしにくくなる。スタイルに応じて選択しよう。

陸戦型ガンダム

この機体の一番の強みはサブ射撃の胸部マルチ・ランチャーだ。180以内の距離ならば横歩きでかわせない誘導性を持つため、射撃だけで敵を制していくことが可能。味方との連携を取るのに適した性能なので、味方機の護衛や敵後方支援型MSの護衛機をせん滅する役割に割り振ろう。

オススメ武装

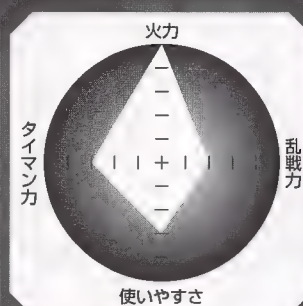
メイン射撃はブルパップ・マシンガンがオススメ。集弾率が高いためサブ射撃で動かした相手の硬直を狙い、確実に装甲を削っていこう。

ジム・コマンド

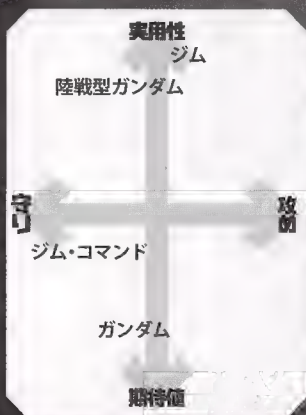
ジム・コマンドのブルパップ・マシンガンは連射力の高さがウリ。弾幕を張り、敵をけん制していくといいだろう。また、ほかの近距離機体に比べ、着地硬直が少ないためダッシュ後にジャンプで硬直を軽減するテクニックを使うとさらに効果が高い。機動力を生かし敵をほんろうしよう。

オススメ武装

乱戦時はハンド・グレネイドを使い複数の敵をさばくことができる。しかし、味方が優勢なときに使うのは禁物。その場の状況を常に意識したい。

ガンダム

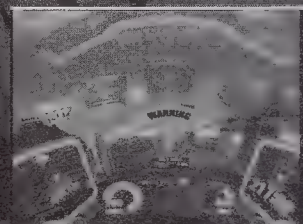
全MS中一番の機動力を誇る高コスト機体。ビーム・ライフルを装備するのが定番だが、歩き合いの状況に持ち込まれたときに敵機を動かし、スキを作らせる武装が無いため、味方の援護をする役割が向いている。いかに高火力の射撃を当てていけるかが運用のカギになるだろう。

オススメ武装

スーパー・ナパームはダウンから起き上がった敵に重ねると、敵機にダメージは入らないが炎上による機動低下効果は発生する。

総合評価

実用性が高いのはジム、陸戦型ガンダムの2機体。ジムはコストの低さを生かして攻め寄りに立ち回ることで勝利に貢献できる。陸戦型ガンダムは胸部マルチ・ランチャーの当てやすさと、ブルパップ・マシンガンを合わせたときの弾数の多さも魅力。期待値寄りになったジム・コマンドは守りの立ち回りを意識。味方の援護中心に動くことでポテンシャルを発揮できるはず。ガンダムは常に必中でビーム・ライフルが当てられれば間違いなく強い機体。射線の軸合わせも意識して当てる技術を磨こう。

近距離戦型MSの応用テクニック

連撃キャンセル

今まで格闘攻撃は3連撃で1セットで出し切り、その後の追撃は近接格闘型MS以外不可能だったが、連撃を当てた相手をダウンさせず、仕切り直しにする方法が発覚した。その方法は、格闘トリガーを引き攻撃開始し、三連撃目までそのまま入力。3連撃めのモーションの出始めにロックオントリガーを引けばよい。これが成功すれば、三連撃目が発生せず、お互いに硬直した状態で仕切り直しになる。(ダメージは二連撃分)。またこれは二連撃目に同じ入力をすることで一撃でやめることも可能だ。このテクニックに対抗するには、即座に格闘orタックルを出すといい。追撃を防ぐことができる。

背後から連撃キャンセルを決めれば反撃を受けずに斬りつづけることもできる。

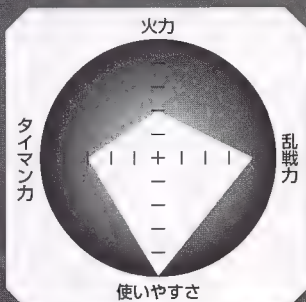
レーダーチャートの見方

①火力……機体の攻撃力、近接格闘型MSの場合はQD外しも前提とした数値が設定されている。②乱戦力……敵味方多数入り乱れた状況での戦闘能力、コスト面も考慮。③使いやすさ……使いやすい機体ほど数値が高い。③タイマン力……同カテゴリー機体での1対1の強さ。

※能力評価、データ等はすべてアルカディア編集部調べによるものです。

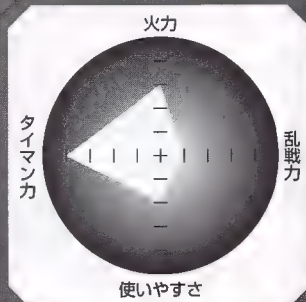
ジオン公国軍

ザクII

すべてのMS中一番低いコストが優秀。近距離型MSは汎用性が高いため、他カテゴリーの機体に強い。それを踏まえるとザクIIはとてもバランスの取れた素晴らしい機体だといえるだろう。コストの安さを生かして敵後衛機を追撃するのはもちろん、ザクマシンガンでの護衛も心強い。

オススメ武装

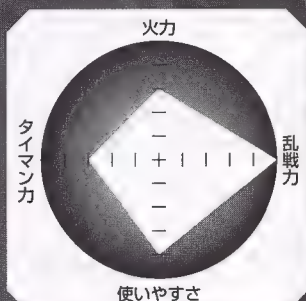
三連装ミサイル・ポッドは真横に歩いている敵MSに対して当てられるほどの誘導性能を持つ。装備時の機動力低下にさえ気を付ければ有効だ。

ドム・トローペン(サンドブラウン)

ほかの機体に無い「滑る」という特徴を持つドム・トローペン。進行方向に注意すれば被弾はほぼ完全に避けられる。その機体特性を最大限に発揮させる役割は、敵の強力な近距離型MSを押さえにいくこと。近付かれてインファイトに持ち込まれると脆いためレーダーをよく見よう。

オススメ武装

シュツルム・ファウストは発射時に硬直が発生する。しかし、ブースト→小ジャンプ中に発射すると硬直が軽減できるため非常に有効だ。

ザク・デザートタイプ

コストが上がった分、全般的にザクIIよりも性能はいいが、ロック距離と射程が下がるため立ち回りには工夫が必要だ。改造ザクマシンガンは連射力が上がっているためばらまいてけん制に使うのが強い。その特性上、ザクIIよりは守備的に使った方が高い戦果を上げられるだろう。

オススメ武装

クラッカー×2は爆風が広く、さまざまな状況下で当てられるため非常に使い勝手がいい。近付かれたときはこれでダウンを取り距離を離そう。

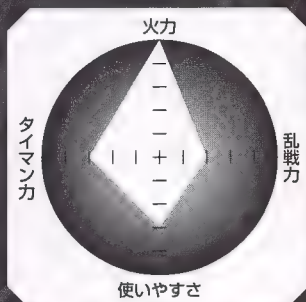
ザクII(S)

機体が軽く、ジャンプの着地硬直が少ないのが特徴。目立つカラーリングのため、おとりの役割をこなすのに向いている。敵の注目を引き付け、攻撃をかわし続けることで、自軍の戦局は有利に進むはずだ。指揮官機の名に恥じぬよう、戦場を3倍のスピードで駆け抜けてほしい。

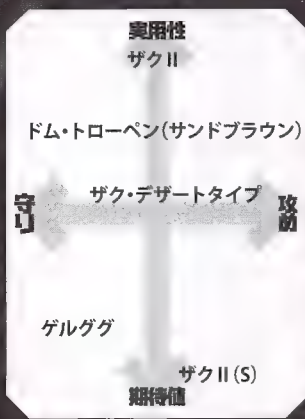
オススメ武装

ザクバズーカを小ジャンプ中に発射すると発射の硬直を軽減できる。敵機のジャンプの下り際にタイミングを合わせれば狙って当てることも。

ゲルググ

ガンダムの対抗機として優秀な性能を誇るゲルググ。水中での機動力が低下しないガンダムに対して、ゲルググには低下ペナルティがあるので気を付けてほしい。クラッカーを使うと敵機を動かしやすいが、距離を近付けないと敵機に当たらないため、絶妙な距離感覚を身に着けよう。

オススメ武装

コストは高くなるがビーム・ライフルを装備するのがオススメ。地球連邦軍にドムのようなホバー機体は居ないため、着地硬直を狙いやすい。

総合評価

実用性ナンバー1はザクII。どの機体と刺し違えてもコスト勝ちできる利点を生かして攻撃的な運用をしたい。次いで来るのはドム・トローペンで、この機体を軸に味方の位置取りをすることで有利な状況が作り出せる。ちょうど中間の位置に来たのはザク・デザートタイプ。コストパフォーマンスはいいので機体特性を踏まえた立ち回りを。ゲルググはガンダムと同じく、ビーム・ライフルを当てられれば強い。ザクII(S)は3倍の速さに見えるように技術を磨いていこう。ジーク・ジオン!

新バージョンでも応用可能

対戦攻略

エル・ブレイズ

El Blaze

特殊たたき付けからのコンボを紹介。バージョンCでは利用価値が上がるので覚えておこう。

Text：アストロ

特殊たたき付けを狙う

バージョンBでフェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）の3発目がカウンターヒットすると特殊たたき付けを誘発するのだが、バージョンCではノーマルヒットでもたたき付けになる。決める機会が増えるため、特殊たたき付けからのコンボを各キャラごとに紹介していこう。

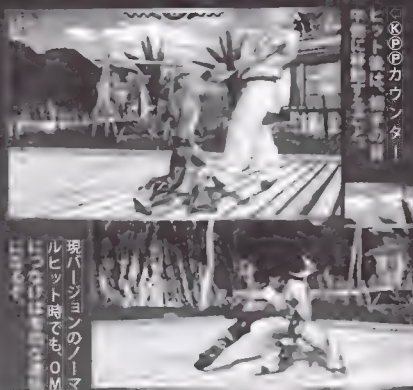
大きく分けるとコンボは下表の三つ。オフェンシブムーブで移動する場合は、どのコンボの場合も相手の背中側に移動すること。素早い足位置判断が必要とされるので、フェイススマッシュを打つときに相手の足位置を確認しておくと、その後のコンボに移行しやすくなる。確認したら、各キャラに対応した追撃を決めていこう。

キャラ別コンボ解説

❶のコンボは厳密にはアイリーン限定なのだが、総ダメージは60と大きい。

❷は始動技の足位置に関係無く、相手の背中側にオフェンシブムーブすれば追撃が狙える。ただし、サラ、ベネッサ、リオン、シュン、ゴウ、レイ、カゲの7キャラに対してはシャットダウンニー1発目のレバー部分を⇧⇦と入力して、フレーム消費をしながら出すこと。フレーム消費しなくてもいいキャラはブラッド、ラウ、アキラの3人のみ。総ダメージは59となっている。

❸のコンボは重量級とパイ、アオイ、ジャッキー。ほかのキャラに対しても決まる汎用性の高いコンボだ。総ダメージは56となります。

⇦ⓀⓅⓅカウンターヒット後は、相手の背中側に移動すること。

現バージョンのノーマルヒット時でも、OM[illegible]

コンボ PICK UP!

❶	フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）カウンターヒット→オフェンシブムーブ→ダークネスソバット（⇦ⓀⓅⓀ）
❷	フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）カウンターヒット→オフェンシブムーブ→レバー前入れ立ちⓅ→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）
❸	フェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）カウンターヒット→クイックソバット（⇩ⓀⓅⓀ）

❶は、足位置が平行時ならばパイ、アオイ、ブレイズにも狙えるのだが、⇦ⓀⓅ部分はジャスト[illegible]。❷[illegible]ので、フレーム消費ありと無しをきっちりと覚えておこう。❸は基本コンボ。早い段階で追撃の判断が必要なことが、最大のポイントとなる。

すべての[illegible]を使いこなそう

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

投げ抜けのうまい相手には、投げ方向の振り分けが重要。崩し投げをうまく使っていこう。

Text：マッハ晶

順歩翻胯からの追撃を考察

重量級に順歩翻胯（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）を決めた際、右端脚（崩し中⇨⇨Ⓚ）を追撃に使ってみよう。

崩し中に右端脚を当てると、通常の右端脚とは異なり相手を高く浮かせられる。コンボを含めた総ダメージは白虎双掌打（崩し中⇩⇦⇨Ⓟ）よりも大きくなるので、積極的に狙っていこう。

ヒット後は、ウルフには立ちⓅから修羅覇王靠華山（⇦Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が安定して決まる。ジェフリーは相手の回復具合によって浮き具合さが変わってしまうため、立ちⓅから白虎双掌打を決めていこう。どちらのコンボも相手の体力の3割強を奪えるので、投げによるプレッシャーが増加するぞ。

注意したいのが、白虎双掌打同様に右端脚も相手の回復速度次第ではガードされてしまうこと。しかし、ガードされてしまった場合でも、崩し中の右端脚は通常のものよりも硬化が短いため、ロー重量級相手なら打撃での反撃を受けないことがポイント。白虎双掌打を使うよりローリスクな点が長所となっている。

また、回復の早い相手には順歩翻胯から斬ダッシュ投げを狙ってみよう。右端脚をガードしつつ投げを回避するのはかなり難しいので効果的。

忘れていませんか？ 逆歩里胯

逆歩里胯（⇦⇨＋Ⓖ）を決めた後は、右端脚と撃歩頂肘（⇩⇨＋Ⓟ＋Ⓚ）をメインにガードを崩していく。右端脚はウフの[illegible]以外には割り込まれないため強力。ガードする相手には、撃歩頂肘からの追撃を狙っていこう。

上記の技はしゃがみバックダッシュに当たらないので注意。その場合、少しダッシュして[illegible]（[illegible]）を使っていこう。下がる相手に確定するぞ。相手の上段攻撃をかわせるので、まずはこの技で様子を見るのもいいだろう。

重量級には、崩し中の右端脚がその場から届く。狙ってみよう。

[illegible]による確定反撃を受けない。

特に壁際、リング際でのプレッ[illegible]

Virtua 5

ブレイズ補足：❸の基本コンボだが、ブレイズとシュン相手にはハの字時のみしか狙えないので注意。また、平行時のジェフリーには、⇦ⓀⓅⓅ後にその場で⇩ⓀⓅⓀを狙おう。

アキラ補足：崩し中右端脚は、厳密には投げ不能時間が切れた瞬間の0フレーム投げで反撃を受けてしまう。また、ヒット後の浮きは躍歩頂肘（⇦⇨⇨Ⓟ）カウンターと同程度だ。

壁際での高威力コンボを紹介！

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

コンボを決める機会の多いジャッキー。壁際ではダメージ効率が上昇するので強力だ！

Text：[illegible]

壁よろけからコンボを狙え！

相手を壁に追い詰めてドラゴンバックナックル（スライドシャッフル中Ⓟ＋Ⓚ）やドラゴンコンビネーション3（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）をカウンターヒットさせると、壁よろけを誘発できる。しっかりと壁コンボを決めて、大ダメージを与えよう。

まずハイフェンスで壁よろけを誘発した場合。壁と相手の距離が近い場合はスタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）を決めた後、ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）などで追い打ちしよう。

壁との距離が開いている場合は、チョッピングレフト（⇨Ⓟ＋Ⓚ）で浮かせてからジャブダブルストレート（ⓅⓅ⇧Ⓟ）→ダッシュハンマーキックなどが全キャラに決まるぞ。いずれのコンボも全キャラに安定して入る上、威力が高いので見逃さず決めていこう。

続いてハーフフェンス。軽量級、重量級にはハイフェンス同様のコンボを決められるが、中量級にはスタンディングニーキックコンボやチョッピングレフトで壁に当てにくい。この場合は、ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）で壁に当てて追撃しよう。レイジオブドラゴン（⇧Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）でも安定したダメージが取れる。

壁との距離を考えて、その後の追い打ちを使い分けるように。

中量級は壁に当てにくい。レインオブドラゴンで[illegible]

壁際キャラ別コンボ

カゲ、シュンを相手にハーフフェンスで壁よろけを誘発した後、ドラゴンコンビネーション3→ジャブダブルストレート→追い打ちが決まる。シュンに対してはジャブダブルストレートをダブルドラゴン（⇦Ⓚ）に替えれば、目覚ましいコンボにもなるところがポイント。

ブレイズにはハーフフェンスで壁よろけを誘発後、スタンディングニーキックコンボ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ジャブダブルストレート→ダッシュハンマーキックなどが決まる。

[illegible]

さばき技を戦術に組み込め！

対戦攻略

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

フラミンゴ専用技であるハイドサイドキック（Ⓟ＋Ⓚ）の特殊な性質と使いどころを紹介。

Text：天水

ハイドサイドキックの特性

サラ唯一のさばき技となるハイドサイドキック。さばき判定の発生が13フレームと遅いので大きく不利な状況では使いづらいが、五分前後の状況ならほとんどの上、中段攻撃をさばける。

この技はしゃがみヒットでよろけさせたときの距離と状況が良く、最大回復でも16フレームまでの技が確定。カットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）やクラッシュロー（フラミンゴ中⇩Ⓚ）が、まず回復できないので大ダメージ。よろけ中に投げ無効時間が無いことも特徴。構え解除から0フレーム投げが連続技として成立するほか、ガトリングキックビート（フラミンゴ中⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）への連係も回避困難だ。

以上のような特性を持つハイドサイドキックを有効活用できるのが、一部キャラのしゃがみⓅをかわすことができる、エルボーサイドチョップ（⇨ⓅⓅ）とパンチニーキック（Ⓟ⇦Ⓚ）のノーマルヒット後。しゃがみⓅがスカるのは、エルボーサイドチョップ後はブレイズ、ジャッキー、サラ、アオイ、ベネッサと足位置平行時のラウ。パンチニーキック後は上記キャラに加え、ラウ（足位置不問）と平行時のカゲ、ゴウに対して狙える。

これらのキャラには、しゃがみⓅに対してよろけを奪え、肘クラス以降の技はさばき、ガードに対して攻めを継続できる強力な選択肢となる。

よろけ後は打撃だけでなく投げもつけることも可能。

出かかりの足元の判定が小さく、距離によってはしゃがみⓅをスカす。

起き上がり攻めで活用

ハイドサイドキックは23～35フレームの間は空中判定。立ち合いで効果を発揮することはほとんど無いが、下段起き上がり攻撃に合わせて狙っていける。特に中段起き上がり攻撃をさばける、あお向け頭側ダウン時なら有効度が高い。

フロントスープレックス（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）やハンドホールドネックカット（フラミンゴ中Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）後など、あお向け頭側ダウンを攻める機会が多い。相手の起き上がり時の行動を制限できるので、選択肢の一つに交ぜたい。

タイミングが難しいが、下段起き上がり攻撃へのリターンは特大だ。

ジャッキー補足：ベネッサにはハの字始動で壁よろけ誘発後、グローインキック（⇦⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→ジャブダブルストレート→追撃が決まりやすいぞ。
サラ補足：ハンドホールドネックカット後にその場起き上がりする相手には、相手の頭側にOM→ハイドサイドキックとすれば、ディレイ起き上がり攻撃の中・下段両方に対応できる。

雲手からの追撃を決めろ！

対戦攻略

パイ・チェン

Pai Chan

今回は、雲手からの追撃を詳しく紹介。相手の回復力に合わせた技の選択を心がけよう。

Text：矢永

雲手（⇦or⇙Ⓟ＋Ⓚ）を極める

パイを使い込んでいる人でも意外と使いこなせていない、当て身技の雲手。相手の回復具合や手足の左右で入りやすい追撃が変わるため少々難しいが、右の表を参考に追撃を狙ってほしい。なお、確定が無い技を取ったときは跳歩蒼下捶～仆腿などを主軸に、ダッシュからの二択を迫ろう。

表を見れば分かるが、パンチ系の技を雲手で当て身しても追撃を決めるのは厳しい。逆にミドル、膝属性の技を取れば追撃の期待値が高いので、それらの技に的を絞って雲手を使っていこう。

雲手の種類に合わせて、最も有効な[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
雲手・双掌破	対上中Ⓟ	確定する追撃は無い。回復の遅い相手や無回復の相手には、燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)やわずかにダッシュしてからの連環単劈(⇨⇨ⓀⓅ)が狙える。
旋風掃脚	対右上中Ⓚ	当て身時の有利時間は長いのだが、距離が離れるために基本的に確定する追撃が無い。リーチが長く、ガードさせても有利になる跳歩蒼下捶～仆腿(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇦)から攻めていくのがオススメ。回復の遅い相手にはわずかにダッシュしてからの連環単劈を狙えるが、無回復に対して当たらないので使いづらい。なお、壁に追い詰めて当て身したときは距離が近くなるので、回復する相手には連環単劈での追撃が狙える。回復の早い相手にも飛燕烈脚(⇩ⓀⓀ)ならほぼ確定。
旋風擺脚	対左上中Ⓚ	上の旋風掃脚とほぼ同じ状況だが、こちらの方が回復難度が少しだけ高く、技後の距離が若干遠い。当て身後に壁際へ追い詰める形になったときは、回復する相手に対してはミドルキックで壁よろけを奪え、無回復に対しては燕青双掌壁(⇦Ⓟ)で側面崩れを奪える。なお、旋風掃脚は最後に背中を蹴り飛ばすが、こちらは最後に足払いで崩す。モーションがよく似ているので、しっかりと区別しておこう。
落燕掛塔	対右上中肘	雲手・双掌破と似た感じのモーションの肘当て身。技後の状況もよく似ていて確定する追撃は無い。跳歩蒼下捶～仆腿(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ⇦)や燕青騰空擺脚、胡蝶脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)などのリーチが長く、無回復にヒットする技を中心に選択を迫ろう。
双推山門	対左上中肘	飛燕烈脚での追撃がほぼ確定するが、カメラアングルが際どいためレバー入力の左右が入れ替わりやすい。この辺は経験で慣れていくしかないので、入力が逆になったときの状況を覚えておこう。なお、回復の遅い相手には胡蝶脚でも追撃可能。自分の腹側に壁があるときは狙ってみるのもいいだろう。
流水劈拳	対右ミドル	回復が進むごとに距離が離れる＆軸がズレるので、相手の回復力に合わせた選択肢が必要。最も使いやすいのが、回復の早い相手以外に決まる飛燕烈脚。回復が早い相手にはほとんどの打撃が当たらないが、レバー前入れの立ちⓅが当たる。ダメージを求めるなら、無回復や回復の遅い相手にはレバー前入れで少し歩いてからの高蹴腿(Ⓚ)。回復が遅い～標準程度の相手には連環単劈を使っていこう。
奔牛献角	対左ミドル	雲手の全技中、最も有利フレームが大きいのがこれ。密着までダッシュで近付いてからの連環単劈が、相手の回復の有無(速度)を問わずに確定。極まれに連環単劈の1発目がスカってしまうことがあるので、安定させるなら燕青騰空擺脚やダッシュからの高蹴腿を入れよう。
操膝倒落	対右膝	側面を取った状態になり、無回復からある程度までの回復には連環単劈での追撃が決まる。かなり早い回復をされると回避されることはあるが、回復が間に合った相手でも連環単劈が立ちガードできずにヒットすることが多い。連環単劈を回避してくる相手は、レバー前入れⓅの側面ヒットから攻めよう。
提膝掃脚	対左膝	当て身成立時は相手がしゃがみ状態、かつ大きく軸がズレるのが特徴。少しでも回復する相手には旋中腿(⇧Ⓚ)が確定して、よろけを誘発できる。無回復～回復の遅い相手に当たる、燕青騰空擺脚と使い分けていこう なお、当て身後まれに1P、2Pが入れ替わることがあるので注意しておこう。

[illegible]だけじゃない！

対戦攻略

影丸

Kagemaru

立ち合いに厚みを持たせる小太刀抜き。今回は、十文字構えへの移行に注目してみたぞ。

Text：マッハ[illegible]

小太刀抜きからの新たな攻めを紹介

小太刀抜き（⇦Ⓚ）は発生こそ早くはないが、さばき性能のおかげで相手の暴れに勝ちやすく、半回転属性を持つため使いやすい中段攻撃だ。ガードされた場合でも、派生の龍尾蹴り（⇦ⓀⓀ）があるため相手は手を出しにくく、各種構えにも移行できるので多少強引に攻められるのもポイント。派生の龍尾蹴りの姿勢の低さで、避けられても非常に反撃されにくいという利点がある。

小太刀抜きがカウンターヒットした場合、こちらが背向け状態で6フレーム有利となっているので、振り向きからの投げがしゃがまれないため強力。暴れる相手には、割り込まれない半回転下段攻撃の裏手刀（敵背後⇩Ⓟ）や、しゃがみⓅまでの技に勝てる断ち手刀（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）で手堅く攻めていこう。

十文字構えに移行すれば、小太刀抜きがガードされていた場合に十字裏葉（敵背後十文字中Ⓟ）で肘クラスの技をつぶせる。ノーマルヒットの場合は十字裏葉が立ち技に割り込まれず、裏手刀・臨（敵背後十文字中⇩Ⓟ）が軽・中量級Ⓟ以外をつぶせる上、ヒット後は有利となっている。すかさず肘やOMなどで攻めていこう。

小太刀抜きカウンターヒット後は、振り向きからの投げがしゃがめない。

十文字構えに移行した際は、状況問わず十字裏葉への連係が単純に強い。

反撃にもひと工夫

スキの大きな上段技をしゃがんだ場合の、幻葉（⇦Ⓚ＋Ⓖ）や螺旋蹴り（Ⓚ＋Ⓖ）での反撃に注目。葉隠流・陰・朱雀飛翔脚（⇨⇩⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀⓀ）での反撃が理想的だが、幻葉と螺旋蹴りはコマンドが簡単で、とっさの場面でもミスが少ないのが魅力。幻葉は派生の幻葉落とし（幻葉ヒットorガード時⇩Ⓟ＋Ⓚ）につなげれば、全体力の約[illegible]割を奪える高威力。螺旋蹴りは単体の威力は低いが、ヒット後は側面を取って大幅に有利な状況なのでその後は強力な攻めが可能だ。

上段全回転や[illegible]ⓀⓀなどが狙い目だ。

パイ補足：実は奔牛献角以外の雲手は、機械レベルの回復をされると確定が無い。一応頭の片隅に入れておこう。当て身成立時のモーションの確認は、[illegible]本を参照してほしい。

カゲ補足：螺旋蹴りヒット後は立ちⓅが立ちガード／避けともできない。側面ヒットでつながる烈掌螺旋撃（ⓅⓅ[illegible]Ⓟ）を主軸に、しゃがみと暴れには割り込めないミドルで対応していこう。

©SEGA

Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2007年4月11日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

新たな力を手に入れて未知なる深淵に備えよ!!

追加ダンジョン解放に続いて、いよいよ追加カードが登場！　今月は追加カードのピックアップ解説に加えて、初級～中級者必見のデッキ構築術までを徹底指南。来るべき日に向けて、デッキ周りをきちんと見直してみよう!!

EVENT 7月のイベントスケジュール

期間	7/9 (月)～7/15 (日)	7/9 (月)～7/15 (日)	7/23 (月)～7/29 (日)
内容	スコアアタック シングル	スコアアタック マルチ	第9回 討伐数イベント
場所	普遍の契、水の神殿、緋色の地下墓地	終の世界	醒めぬ悪夢
ルール	ダンジョン内の合計ハイスコアを競います	ギルドの上位5人の合計累積スコアを競います	10分間で倒すことができたモンスターの討伐数を競います

全50種の新カードを入手せよ！
追加カードリスト

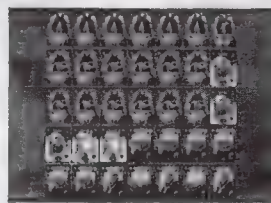
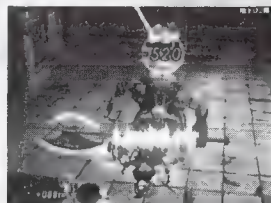
新たに加わった全50種類のDフォースカードを、カテゴリー別に一挙掲載。まずは追加された要素について、しっかりと目を通しておこう。

Text:伊勢谷

基本職業のスキルに専用アイテムも登場！

今回追加された50種類を加えると、約500種類にもおよぶ多彩なDフォースカード。追加カードの内訳は、スキル19種類、アイテム26種類、モンスター5種類の計50種類となっている。

気になるスキルカードの内容は、基本職業＆全職業スキルがメイン。上位職業の専用スキルは追加されていない。お世話になる機会が少ないアイテムカードでは、eアイテム化されていないアイテムが多数追加。モンスターカードは、大体これまで通りといった感じだ。

なお、注目すべき追加カードについては、次ページ以降でまとめて解説しているので、そちらを参考にしてほしい。

メジャーなデッキタイプは、職業ごとに完成された感のある本作。追加カードの登場により、どんな発展を遂げるのか？

追加スキルカードは、汎用性を重視した基本職業スキルがメイン。詳しいパーマネント効果などは次号で掲載予定。

見た目から人気が出そうな各種アイテムだが、劣化時にボーナス効果が消滅するのはこれまでと同じなので注意すること。

特殊能力について

オーバーエンチャントの導入で忘れがちだが、アストラル系もミスリル系と同じく、劣化時にパラメータボーナスがすべて消失。また、装備アイテムを付けられないモンスターのみ、召喚中にパラメータ支援効果が付くのもこれまで通りとなっている。

■追加スキルカード　リスト

タイプ	稀少度	カード名称	コマンド	消費タイプ	カテゴリー	F.Lv
[illegible]	C	シールドバッシュ	USE	-	攻撃(単発)	3
	UC	ソニックブラスト	Ⓐ＋Ⓖ	-	攻撃(単発)	3
魔法使い	R	コンバージインフェルノ	USE	MP	魔法(炎)	3
	UC	フロストスラッシュ	USE	MP	魔法(氷)	2
	R	ブリザードスラッシュ	USE	MP	魔法(氷)	3
	R	ライトニングテンペスト	USE	MP	魔法(雷)	3
	R	レイジングガイア	USE	MP	魔法(闇)	3
	R	メテオストーム	Ⓐ＋Ⓖ＋Ⓥ	ENE	全方位	3
僧侶	R	ホーリーストーム	USE	MP	魔法(聖)	3
	R	セイントティアー	USE	MP	魔法(聖)	3
	C	ソリチュード	USE	MP	魔法	1
	UC	スウィットネス	USE	ENE	魔法	2
	R	エターナルサンライズ	Ⓐ＋Ⓖ＋Ⓥ	ENE	全方位	3
[illegible]	C	プレディクト	USE	ENE	魔法	1
	R	ブラッディレイン	Ⓐ＋Ⓖ＋Ⓥ	ENE	全方位	3
[illegible]	C	サディスティックリッパー	ダッシュⒶ	-	ダッシュ攻撃	3
	C	ブレイジングブラスト	ダッシュⒶ	-	ダッシュ攻撃	3
	C	ブロウダウン	ダッシュⒶ	-	ダッシュ攻撃	3
	C	ビーストアタック	ダッシュⒶ	-	ダッシュ攻撃	3

■追加アイテムカード　リスト

タイプ	稀少度	カード名称	火	氷	雷	光	闇	必要STR	カテゴリー	F.Lv
[illegible]	R	クレートソード	0	0	0	0	0	15	片手剣	3
	R	クレセントアックス	0	0	0	0	0	15	片手斧	3
	R	ルーインアックス	0	0	0	0	0	20	両手斧	3
	R	グレイブ	0	0	0	0	0	10	槍	3
	R	ミスリルスピア	0	0	0	0	0	10	槍	4
	UC	スクエアメイス	0	0	0	0	0	10	棍棒	3
	R	ミスリルハンマー	0	0	0	0	0	10	棍棒	4
	UC	ロットナイフ	0	0	0	0	0	-	ナイフ	2
	R	カースロッド	0	0	0	0	0	-	杖	3
	R	アストラルワンド	0	0	0	0	0	-	杖	4
	UC	スラストナックル	0	0	0	0	0	-	ナックル	2
	R	ブレイドナックル	0	0	0	0	0	-	ナックル	3
[illegible]	UC	スネークヘッド	-5	-5	-5	0	5	-	兜	2
	R	白鬼の兜	-1	0	1	0	4	5	兜	4
	R	ディバインサークレット	3	3	3	5	1	-	兜	4
	R	クイーンティアラ	3	3	3	3	3	-	兜	4
	R	アストラルハット	2	2	2	2	2	-	兜	4
	UC	エンハンスローブ	-3	1	1	1	0	5	鎧	2
	R	アストラルローブ	4	4	4	4	4	-	鎧	4
	UC	シャドウブーツ	-2	1	1	-2	2	-	具足	2
	UC	バインドブーツ	1	1	1	0	0	-	具足	2
	R	黒紋の脛当	-2	0	2	0	0	10	具足	4
	R	プロテクトブーツ	1	1	1	2	1	5	具足	4
	R	アストラルブーツ	2	2	2	2	2	-	具足	4
[illegible]	R	万能薬	-	-	-	-	-	-	道具	2
	C	特攻草	-	-	-	-	-	-	道具	1

■追加モンスターカード　リスト

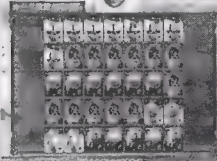
タイプ	稀少度	カード名称	火	氷	雷	光	闇	生命力	攻撃力	防御力	F.Lv
[illegible]	R	ハイサラマンダー	-1	0	5	0	0	4	3	3	4
	C	エディブルコック	0	0	0	0	0	1	1	1	1
	UC	ガーディアンフロッグ	0	0	-4	1	0	2	2	2	2
	C	ゴブリンコック	0	0	0	2	0	2	2	1	1
	R	クリムゾンガーゴイル	5	0	-5	-2	0	2	3	5	3

QOD3 耳より情報
カード追加時期のお詫びと訂正:アルカディア7月号(No.086)の攻略記事内におきまして、追加カードのリリース時期を「6月13日予定」と告知しておりましたが、実際のリリース時期は「6月下旬予定」に変更となりました。関係者各位、店舗オペレーター、および読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、訂正させていただきます。

デッキ強化に役立つ追加カードは？

注目Dフォースカード ピックアップ解説

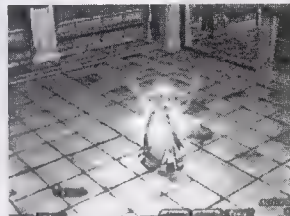
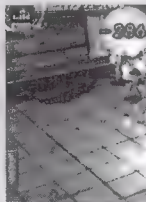
ここでは、追加されたカードの中でも、特に注目されそうなお役立ちカードを、カテゴリー別にピックアップ！　注目カードの使用感など、使い勝手を詳しく解説してあるので、実際にデッキへと組み込む際の参考として見てもらいたい。

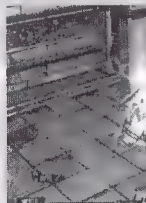
Text：伊勢猫＆真瑠世

～僧侶スキル～

実戦的な追加スキルが目白押し。デッキの組み替えも視野に入れよう。

追加数こそ魔法使いより1枚少ないが、その恩恵を最も受けた形の僧侶スキル。アンデッド専用となるセイントティアー以外は、どれもデッキに組み込む価値がありそうな良スキルぞろい。ソリチュードとスウィットネスは、サポートジョブでの利用価値も高そう。

その半面、現状でも厳しいスキル枠の圧迫に拍車がかかる結果は、いかんともしがたいところ。目的とするダンジョンの状況などに応じて、回復スキルを残す形でのデッキ組み替えが重要な課題。パラメータ依存のスキルを使う場合は、装備品の見直しも考えていこう。

ENE消費の激しいエターナルサンライズは、他職業と同様パーマネントが優秀。効果範囲が驚異的に広く、ダメージはそれなりだ。

強化スキルの重ねがけが可能な司教とはいえ、スキル枠が厳しい現状。AGI強化は魅力的だが、イベントやシナリオ専用かも？

ホーリーストーム

いまーつな感のあった攻撃魔法スキルに、ホーリートルネードの上位スキルが登場！　MIN＆STR依存で、パラメータによる大幅なダメージアップが可能。消費MPも多いが、それに見合ったダメージを期待できる。

スウィットネス

これまでもあったパラメータ強化系スキルのAGIアップ版。上昇パラメータの限界突破が可能なため、専用デッキを組めば未体験のスピードで動き回れる。クリアタイムが重要なイベントで役立ちそうな一枚だ。

ソリチュード

レベルダウンに続き、活躍しそうな状態異常を誘発するスキル。ダメージこそ与えられないが、効果発動で対象モンスターの攻撃を封じることが可能。マジシャン系であれば、一切の魔法攻撃を使わなくなるぞ。

～戦士スキル～

盗賊と並んで二つだけのスキル追加となった戦士だが、いずれも使い勝手は良好。使用可能な武器が限定されるとはいえ、それを差し引いても十分に魅力的な強力スキルといえるだろう。

これまで両手剣の定番はグランドブレイカーだったが、スレッシャーテイル的な使い勝手の良さがあるソニックブラストも要注目！　盾装備が標準の本作であれば、気絶効果を誘発するシールドバッシュの有用性は説明するまでも無い。

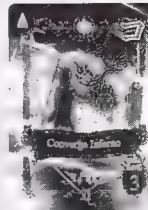
シールドバッシュ

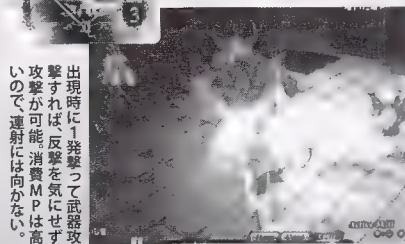
USE使用で攻撃が可能な盾スキルで、騎士スキルのチャージ同様に気絶効果を誘発。モーション中に攻撃を受けてものけぞらず、攻撃範囲も広くて扱いやすい。

前進しながら盾で攻撃するため、使い勝手は良好。戦士はもちろん、サポートジョブでも役立つスキルだ。

～魔法使いスキル～

これまで無かった上位スキルの6種類が、新たに追加された魔法使い。とはいえ、いずれもレアリティに見合ったMP消費を要求されるため、使用する状況はかなり限られてしまう。

そんな中にあって、アルテナ的な使い方が可能なコンバージインフェルノは、武器メインの魔法使いで効果を発揮しそうな一枚。この他では、INT依存の炎属性で3ヒットするメテオストームとフロストスラッシュが割と扱いやすい。

コンバージインフェルノ

コンバージフレイムの上位版スキルで、着弾後に最大4ヒットする炎属性の攻撃魔法。武器攻撃と併用すれば、せん滅速度のアップが可能。なお消費MPもそれなりだ。

出現時に1発撃って武器攻撃すれば、反撃を気にせず攻撃が可能。消費MPは高いので、連射には向かない。

～盗賊スキル～

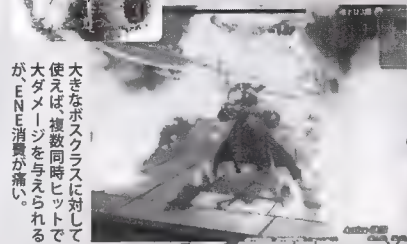
今回の追加カードで、一番の貧乏クジを引いてしまった盗賊スキル。いずれも極端に状況が限定されるため、パーマネント効果を期待するのでなければ、ほぼデッキに組み込む価値が無い。

それぞれを簡単に説明しておくと、コモンのプレディクトは、床に設置されたフロアトラップを封じるタリスマンのスキル版。ブラッディレインは全方位スキルで、各種ボムと同様にSTR＆INT依存でダメージ量がアップしていく。

ブラッディレイン

ジャンプ後、放射状にボムを投げる全方位スキル。ダメージは物理＆炎属性で効果範囲が広い。なお、他職業と同じく、積み枚数を増やしてもダメージはアップしない。

大きなボスクラスに対して使えば、複数同時ヒットで大ダメージを与えられるが、ENE消費が痛い。

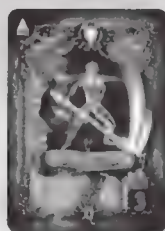
QOD3 耳より情報　スキルのパーマネント補正：基本職業のスキルを上位職業で使用した場合、スキル効果＆パーマネントボーナスともにマイナス補正無し。他職業のスキルをサポートジョブで使用した場合のみ、サポートLv.に応じてマイナス補正が適用される。なお、全職業スキルについては、VER.3.02aの仕様変更によって、基本職業で使用した場合も一切の補正がかからない仕様へと変更された。

〜ダッシュ攻撃スキル〜

今までダッシュ攻撃の無かった武器にも、新たに追加されたぞ。

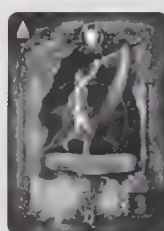
新た追加されたダッシュ攻撃スキルは4種類。既存のダッシュ攻撃スキルと合わせると、これですべての武器に対応したものがそろったことになる。なお、裡門頂肘以外のダッシュ攻撃スキルはすべてコモン。片手武器ながら複数の敵をさばけるものがある。

両手武器なら当然だが、片手武器で複数の敵に当たるダッシュ攻撃はかなり頼もしい。

ブレイジングブラスト　槍

槍のダッシュ攻撃スキルは斜め上から斜め下へ斬り降ろす形。槍はもともとリーチが長いものが多いことが特徴なので、ダッシュ攻撃スキルも正面の有効範囲が広くなっている　動作が機敏で、今回追加されたダッシュ攻撃スキルの中で一番使いやすいだろう。

槍のダッシュ攻撃はリーチが長いため扱いやすかったが、空振り時のスキは大きめだった。追加されたダッシュ攻撃スキルは空振り時のスキが小さく、広範囲の敵をさばけるので頼りになるぞ

サディスティックリッパー　短剣

短剣のダッシュ攻撃スキルは、下から跳び上がりつつ敵を浮かせる攻撃　片手剣のヴァルキリーストライクに近いモーションだ。ブロードビートの性能がいいので出番はあまり多くないかもしれないが、資産が少ないときに入れておくカードとしては悪くない。

ラウンドナイフのクリティカルでかなりのダメージが出るため、なかなか強い。相手を浮かす効果は、アクセラレーターのある暗殺者には不要の効果なので賛否両論といえるだろう

ブロウダウン　片手斧

あの、2回転する恐ろしく使いにくいダッシュ攻撃にようやく別れを告げるとき　ブロウダウンはバーバーリアンラッシュのようなモーションで上から振り降ろし、動作がコンパクトで使いやすい。また、範囲はさほど広くはないが、複数の敵に当てることが可能だ

ロックブレイカーへの布石として重宝するブロウダウン。これでダウンさせて、ロックブレイカーで追い打ちをかけるのが有効だ　また、追い打ちで離れた相手を追いかける際にも役立つぞ

ビーストアタック　両手斧

両手斧のダッシュ攻撃は、柄を使ってなぎ払うような動作。このスキルは動作中の前進距離の長さが特徴で、一気に懐へ近付けるぞ。攻撃空振り時のスキが小さいので、両手斧スキル使用時は頼れるはず。やや遠めから使い、複数の敵をまとめてダウンさせよう。

ほかのダッシュ攻撃スキルに比べ、ややクセのあるビーストアタック。踏み込み距離が長いので多少慣れが必要だ。これでダウンを奪ってデットエンドへつなぐのが、基本になることは間違い無い

〜装備系カード〜

ミスリル系に続いて、カード専用装備アイテムが追加されたぞ！

ミスリル系武具は新しく槍と棍棒が追加された。従来品同様、劣化するとパーマネント効果が消滅する　ミスリルハンマーはハードブレイカー使用時に役立つかもしれない。

新装備としてアストラル系武具が追加された　現状のeアイテムには無い装備で、賢者と司教用だ　フルセットならそれなりの防御力と驚異の属性耐性、INT、MINの上昇が目立つ。

◆フル装備時◆

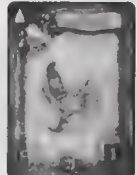
アストラルローブ　アストラルブーツ　アストラルハット　アストラルワンド

〜召喚モンスター〜

新召喚モンスターのカードは6種類。よく考えて育成しよう

新たに追加された召喚モンスターは、愛らしいものの戦力としては期待できなさそうだ。その中で通用しそうなのは、クリムゾンガーゴイル。生命力を育てた上で敵の魔法に気を付ければ、最上級でも活躍できそうな予感

エディブルコック

クリムゾンガーゴイル

〜アイテム系カード〜

アイテム系カードは万能薬と特攻草。特攻草はヒートボディと同じ効果で敵を吹っ飛ばせる。賢者などで使うとなかなか有効か？

万能薬　特攻草

QOD3 耳より情報　召喚モンスターが倒されてもアイテムを出さないので、エディブルコックやゴブリンコックに期待をしている人は注意。ハイサラマンダーは雷系なので、活躍の場が少なそうだ。アイテム系はグレートソードが使いやすそう。必要カード枚数が少なく、劣化してもいいのがオイシイ。シナリオで修理費を浮かすために使うのもオススメ。

武器スキルや魔法スキルの新カード、特に武器スキルを使う場合のサンプルデッキを紹介しよう。

今回はダッシュ攻撃スキルが多い傾向にあり、サディスティックリッパー以外はかなり使いやすい。シナリオで使い勝手を試した後に微調整して、全国デビューだ!?

サンプルデッキを参考にしつつ、自分なりのアレンジを加えてはいかが？

戦士　ブロウダウンデッキ

オススメ度 ★★★★☆

戦士でも火力十分のロックブレイカーを、より使いやすくしたデッキ。シールドバッシュで気絶を誘発すれば、難敵をさばきやすい。コンセントレーションを重視しつつ、ボス前のルームガーダー戦など要所でクロノストライフを使うのがオススメ。ブロウダウンとシールドバッシュを使えば、今までのガード主体の戦いに幅を持たせることができるので、いろいろ試してみよう。

SAMPLE DECK

ロックブレイカー 6枚　ブロウダウン 9枚　コンセントレーション 6枚　クロノストライフ 4枚　シールドバッシュ 1枚

騎士　ソニックブラストデッキ

オススメ度 ★★★★★

ソニックブラストは攻撃スピードが速く、両手剣版のスレッシャーテイルともいえるスキル。スレッシャーテイルと比べた場合、威力や回転力に優れるため相当強力だ。このスキルは正面のリーチが長く、左右方向の巻き込み範囲はそれほど広くない点に注意しよう。最初から18枚集めるのは至難の業なので、集まるまではバスタースラッシュで強化を図るといい。

SAMPLE DECK

ソニックブラスト 6枚　ソニックブラスト 6枚　ソニックブラスト 6枚　コンセントレーション 6枚　バイオレントスラッシュ 2枚

騎士　ビーストアタックデッキ

オススメ度 ★★★★★

レア＋ダッシュ攻撃スキルのパターンは今まであまり無かったが、レアスキルの威力やコンセントレーションの継続時間を考えると、ダッシュ攻撃スキルを最大積みにするのは難しい。トルネードスパイクなどDEX確保用に積んでいたカードの代わりにビーストアタックを入れるのが良さそうだ。なお、このパターンはライトニングランサー＋ブレイジングブラストにも応用可能。

SAMPLE DECK

ビーストアタック 5枚　デッドエンド 4枚　デッドエンド 4枚　デッドエンド 4枚　デッドエンド 4枚　コンセントレーション 6枚

僧侶　ブレイジングブラストデッキ

オススメ度 ★★★☆☆

槍に武器補正のかからない僧侶でのデッキ。ガードが効果的でなくエウレカが無いので、ソリチュードとロード オブ ファランクスで立ち回りの安定度を確保するのが先決。そして、クラウドブレイカー3枠分の威力にソング オブ パワーを常に使えば、なかなかの戦力になるはずだ。協力プレイではソリチュード砲台でも貢献度は高い。敵を片っ端から無力化していこう。

SAMPLE DECK

ブレイジングブラスト 11枚　クラウドブレイカー 6枚　クラウドブレイカー 6枚　ソリチュード 1枚　ヒーリング 1枚　ソングオブパワー 2枚　ロード オブ ファランクス 1枚

僧侶　ホーリーストームデッキ

オススメ度 ★★★★★

ホーリーストームはMINとSTRでダメージが変化するため、STRを上げたスパイトブレイカーとの相性が抜群。無理にMINを上げなくても、STR100近くならホーリーボルトに近いダメージを与え、消費MPが少なくて済む。エウレカの無い僧侶の場合はぜひ使いたいスキルだ。なお、ロード オブ ファランクスを入れたり、ソング オブ バトルをビクトリーサージに替えるのも手。

SAMPLE DECK

ホーリーストーム 2枚　スパイトブレイカー 6枚　スパイトブレイカー 6枚　スパイトブレイカー 6枚　ソングオブバトル 6枚　ヒーリング 1枚

魔法使い　メテオストームデッキ

オススメ度 ★★☆☆☆

魔法使いのブロードビートはある程度有効だが、賢者と違ってテレポートやアルテナが無いので苦戦しがち。特にミノタウロス系をテレポートでやり過ごせないので、緊急回避用にメテオストームを入れてみた。あくまでメテオストームに力を入れているので、回復系9枚はなるべくENE回復にしよう。なお、フォートレス戦の場合はeアイテムでスクロールを持ち込もう。

SAMPLE DECK

メテオストーム 4枚　ブロードヒート 6枚　ブロードヒート 6枚　ルビーの原石 4枚　エメラルドの原石 6枚

暗殺者　サディスティックリッパーデッキ

オススメ度 ★☆☆☆☆

サディスティックリッパーで敵を浮かせた場合、ダウンまでの時間が稼げるのでヘビースタッブを2回決める追い打ちがしやすい。サディスティックリッパーからレクイエム→ヘビースタッブとつなげるのも有効。サンプルではブラッディレインでSTR、DEX、LUCを稼いでみた。ヘビースタッブの弱点である集団戦闘で押された場合、思い切ってブラッディレインを使ってみよう。

SAMPLE DECK

サディスティックリッパー 9枚　ヘビースタッブ 6枚　エメラルドの原石 6枚　ブラッディレイン 4枚

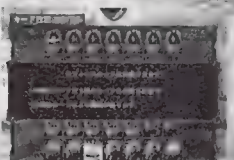
QOD3 耳より情報　今回上げたデッキは下位職業を多めに取り入れてみたが、上位職業で使った方がより効果的なスキルが多い。ダッシュ攻撃スキルはどれも使いやすいのであまり関係無いが、全方位スキルは基本的に無理をしてまで使う必要は無いので、普段の戦闘で有利な上位職業の方がデッキを圧迫されにくい。

ムダを省いて効率アップ!!

“豪傑”への道

―第六回　初歩から学ぶデッキ構築―

たくさんの種類があるカードの中で、自分に必要なカードの取捨選択ができるかどうかは、冒険を生き抜くための重要なポイント。というわけで今回は、デッキ構築の知識を初歩から説明するぞ。自分のデッキをチェックして、ベストなセレクトをしよう。

Text：真瑠世

大量の回復を確保せよ

デッキ構築の基礎

冒険に生き残るには何が必要か。能力か魔法か？回復か？ 最初に持つべきカードは、ズバリ回復！

本作のカードは、武器スキル、魔法スキル、召喚モンスター、回復、装備、アイテムの6系統に分けられる。この中で序盤に必要なカードは、ズバリ、装備と回復。本作は時間とともにENEが減っていき、これが0になると今度はHPが減っていく。回復があればその分長生きできるので、より慣れることができるはず。該当カードは右の通りで、これらは持っているだけ投入しよう。

HP回復系カード	ENE回復系カード
・マイナーヒールスクロール	・パン
・ヒールスクロール	・チーズ
・スーパーヒールスクロール	・肉
・ポーション	・鶏肉
・ハイポーション	・きのこ※
各3枚まで	各3枚まで

※状態異常になる可能性あり

～持ち込み枠と1枠最大積み～

持ち込み枠とは、違うカードをいくつ持っていけるかを表したもので、段位が低いうちは7枠（7種類のカード）程度と少ない。また、回復以外のカードは同じカードを複数持ち込むと重ねて表示できる。同じカードは重ねた分だけ強化されるのがポイント。ただし、カード裏に表示されているレアリティで何枚まで1枠として重ねられるかが決まっていることに注意しよう（右参照　2枠以上積むことも可）。

1枠最大積み枚数

レア（R）	：4枚で最大
アンコモン（UC）	：6枚で最大
コモン（C）	：11枚で最大
回復系カード	：1枚で最大

SAMPLE

カード	枚数	枠	カード	枚数	枠
・ハードスラッシュ（C）	13枚	2枠	・きのこ	2枚	2枠
・バスタースラッシュ（R）	3枚	1枠	・肉	1枚	1枠
・ポーション	2枚	2枠			
・ヒールスクロール	2枚	2枠			

この場合　23枚で10枠

～回復系カードの占める割合～

基本は、回復系カードの占める割合を決めて、残りを必要最低限の装備やスキルに割り当てるといい。それぞれの割合は持ち込み枠（段位で増加）で決めていき、持ち込み枠が少ない場合は装備1種、スキル1種、残りが回復のパターンがオススメ。スキルと装備を1枠最大積みまでそろえ、回復系はHP回復とENE回復を半々に割り当てよう。やや冒険が進んで持ち込み枠が10を超えた辺りの場合は、装備をeアイテムに替えつつスキルの割合を増やしていく。

5段以降は14枠になるので、スキルを4枠、残りを回復にしよう。

序盤

装備 : スキル : HP回復 : ENE回復
1 : 1 : 2 : 2

中盤

スキル : HP回復 : ENE回復
1 : 1 : 1

最終

スキル	HP回復	ENE回復
4枠	5枚	5枚
可変　3～4枠	4～6枚	4～6枚

装備系カードについて

冒険を始めた瞬間から、最終的には装備アイテムをすべてeアイテムにすることを考えよう。

集めるべきなのは安価で強力なeアイテム。モンスター武器や3,000G程度で取り引きされている防具を目安に集めるといい。eアイテムをそろえるまでは装備系のカードが強力だ。防具のレアカードは性能が良くて安価でトレードしやすく、レア鎧ならシナリオ終盤まで役に立つぞ。

武器
- 回復を優先させつつ同じものを集める
- 鎧を優先させる
- スキルと合わせる

防具
- レア防具を集める
- 鎧以外はeアイテムで
- 防御力と炎耐性重視

召喚モンスターについて

召喚の際にENEが必要で、いったん解除をすると再度召喚するのにまたENEが必要になる召喚モンスター。再召喚してもHPが回復するわけではないので、一度召喚したらそのまま使い続けること。手に入れた当初はデッキに入れたくなるが、役に立つモンスターは少ない。1枠損をする上に、召喚するためのENEがもったいないのが現実だ。ただし、下の3匹は強力なので覚えておこう。特にディアボルガは常にデッキに入れて損は無い。ガーゴイルはボス戦でオトリに使う。

オススメモンスター

戦力 ←→ オトリ

ガーディアンリザードマン　ディアボルガ　ガーゴイル

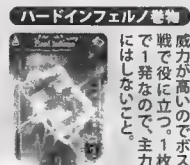
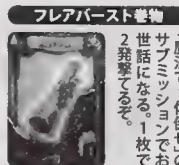
魔法スクロールについて

魔法スクロールは威力を求めるならハードインフェルノかサンダーストームが有効だが、1枚で1回しか使えないためデッキを圧迫しやすい（10枚で最大積み）。魔法スクロールで解決できるボスは少ないので、基本的にはサブミッション用と考えよう。オススメは、威力がそこそこ高く1枚で2発撃てるフレアバーストだ。

フレアバースト巻物

「魔法で～体倒せ」のサブミッションでお世話になる。1枚で2発撃てるぞ。

ハードインフェルノ巻物

威力が高いのでボス戦で役に立つ。1枚で1発なので、主力にはしないこと。

サブミッションに注意

「魔法で～体倒せ」「召喚モンスターで～体倒せ」といったサブミッションは、敵の体力を減らせた後に、魔法や召喚モンスターでとどめを刺せばカウントされるので覚えておこう。

QOD3 耳より情報　**オススメレア装備カード**：安価で実用的な装備カードはドラゴンアーマー、キングローブ、ウィザードローブ、ミスリルソード、ミスリルアーマーなど。武器は使用スキルとの兼ね合いがあるのでオススメしづらい。なお、片手武器ならば必ず盾を持つように。モンスター武器は、蜥蜴護衛兵の剣、巨人の棍棒、牛人兵の斧、夜盗のナイフなどがオススメ。

1枚からでも十分戦力アップ!!

冒険が楽になる強力なスキル

強力なカードを入手！

各職業ともにオススメのスキルがある。扱いやすくて威力の高いスキルだ。まずは1枚でいいのでこのカードを入手しよう。そしてカードに合わせて武器を調達する。

全職業共通のスレッシャーテイルは特にオススメだ。

連係スキルで威力アップ

同じスキルカードを何枚も投入した方が威力アップにつながるが、枚数が少ない場合はルビーの原石カードや、同じ系統の武器の連係スキル（ⒶⒶⒶで出すスキル）を入れよう。目的のスキルの威力を上げることができるぞ。

全職業共通

どの職業でも扱いやすいのがスレッシャーテイル。片手剣は戦士以外だと攻撃力に補正を受けてしまうものの、蜥蜴護衛兵の剣ならある程度のパワーが見込めるぞ。

スレッシャーテイルは攻撃発生が早くて効果範囲が広く、片手剣のダッシュ攻撃は使いやすい。

- 出が早くて範囲が広い
- ダッシュ攻撃が使いやすい

〜まずはこの1枚〜

スレッシャーテイル ：片手剣

威力を上げるときは、下記の連係スキルやルビーの原石、ヴァルキリーストライクなどを使用。戦士ならヴァンガードラッシュ、それ以外の職業ならライジングスラッシュを入れよう。

強化用連係スキル

ヴァンガードラッシュ

ライジングスラッシュ

戦士／騎士

ロックブレイカーには戦士スキルの中でもトップクラスのせん滅力があり、動作が比較的コンパクトで扱いやすい。中盤～終盤にかけてのダンジョンでも、バトルアックスを使えばかなりのダメージを与えられる。ダッシュ攻撃がかなり使いづらいことに注意しよう。

- 安価な武器でも威力が高い
- 攻撃速度が多少遅い

〜まずはこの1枚〜

ロックブレイカー ：片手斧

ロックブレイカーは使用武器によるが、あまり強くないものでもダメージを出せる。連係スキルで強化する場合は下のものが有効だが、ルビー、サファイアの原石カードを積む方がいい。

強化用連係スキル

バーサーカーラッシュ

バーバリアンラッシュ

僧侶／司教

スパイトブレイカーは棍棒のスキルで、威力・攻撃スピードともに申し分無い性能。人気カードなので入手がやや難しいかもしれないが、1枚でも強力なので頑張って入手しよう。威力アップはルビーの原石カード、ソング オブ パワー（ソング オブ バトル）がオススメ。

- 攻撃速度が速い
- 威力が高い

〜まずはこの1枚〜

スパイトブレイカー ：棍棒

枚数を積むと、比例して威力が上がる優良スキル。オススメカード内で比例して威力が上がるスキルは少ないので、何とか1枚手に入れよう。威力アップは下記のカードが使いやすい。

強化用連係スキル

粛正

神罰

盗賊／暗殺者

短剣を使った強力なスキルがブロードビート。このスキルは全職業共通のカードだが、盗賊の得意武器の短剣の中ではブロードビートが群を抜いている。短剣に職業の補正が入らない魔法使いでも強力なスキルであるため、その分カードの価値がやや高めなので注意。

- 出が早くて範囲が広い
- 魔法使い／賢者でも有効

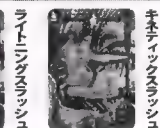
〜まずはこの1枚〜

ブロードビート ：短剣

スレッシャーテイルより発生が早く、攻撃範囲がある程度広いので使いやすい。序盤は強力な短剣が少ないので、モンスター武器かロットナイフなどがオススメ。早めに古鉄を入手したい。

強化用連係スキル

ライトニングスラッシュ

キネティックスラッシュ

魔法使い／賢者

魔法使いは武器スキルだとファントムインパルスがオススメだが、サンダーボールスキルとハードインフェルノスキルのカードを入手する方が実用的。そのまま撃っても反撃を受けやすいので、杖のダッシュ攻撃で敵を転ばせて、追い打ちに魔法を使うのが基本。

- 最後まで使える高性能魔法
- 杖のダッシュ攻撃と併用

〜まずはこの1枚〜

ハードインフェルノスキル ：魔法

威力が高くMP効率がいいため、炎に強い敵以外すべてに有効。威力アップは枚数を積むよりINTを上げる方が簡単。MP回復を促進するソウルリザレクションは、ボス戦でMPが切れたら使おう。

強化用連係スキル

アクアマリンの原石

ソウルリザレクション

優秀な装備品

ミスリルアーマーは、防御力が高くて属性耐性の上がる優秀な鎧。

攻撃の回避に慣れていない序盤はダメージをくらう機会が多いはずなので、強固な鎧があれば死亡率は激減するぞ。

ミスリルアーマー

◎防御力が高い
◎属性耐性が高い
◎1枚でも強い
○白い
○カッコいい

トレードを積極的に活用しよう！

大量のカードの中から必要なものを狙って引くのは無理。そこでトレードを活用しよう。

自分の不要なものを出して必要なカードを入手するのだ。声をかけて知り合いになれば、いろいろ教えてくれるかもしれない。最近は価値のあるカードが少なくなってきたので、右に挙げたやや高い～やや低い辺りを引いたら、HP & ENE回復系とトレードするのもいい。

高い ← 価値 → 低い

ダブルドラゴン

クロノストライフ

エレメンタルフォース

ブロードビート

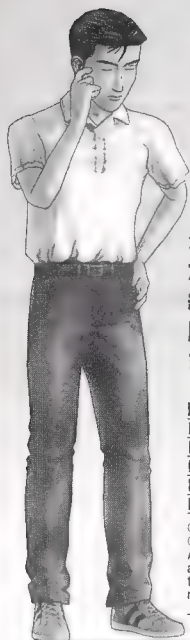
ロードオブファランクス

スパイトブレイカー

<断トツに高い> <やや高い> <やや低い> <低い>

QOD3 耳より情報 カードトレードではまず回復系の充実を図ろう。どの職業でもハイポーション3枚、肉3枚、鶏肉3枚はあって損は無い。これに加えてスーパーヒール2～3枚を集めてしまえば、後はスキル集めに専念できるぞ。回復カードがあっての命なので、まずは生き延びることが重要だ。なお、仲間同士でプレイするなら職業を違うものにすると、お互いの不要カードをトレードしやすい。

しょうがねぇなぁ
付き合ってやるか

筑波の後半！ そして文太へ！

頭文字D ARCADE STAGE 4

公道最速伝説の最後は、強くなった啓介、拓海とのバトル。そして締めくくりは最速最強の文太で、勝負は1回のみ！ 負ければそのまま2周目に突入するぞ。

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年2月下旬(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text: ずるずる㊥

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【http://sega-initiald.net/】

戦闘力を増した啓介，拓海を倒して最強の文太に挑戦だ！

公道最強伝説「筑波」後半① プッシュを振り切れ！ VS.啓介

見た目も中身もパワーアップした啓介のFDを相手に、筑波で気の抜けないバトルを強いられる。

バトルの流れは前半、スタートして啓介の前に出ると、後ろからしつこくプッシュされる。これをしっかり押さえて走り、リードしたまま中盤へ。

中盤に入ると、啓介を引き離せる。その差をキープして、後半は高速でインをショートカットするコーナーを丁寧に走って逃げ切ろう。

前半：啓介のアタックをブロック

スタートしたら、すぐに啓介の前に出てブロックしよう。前半で抜かれると、ほぼ勝ち目が無くなるので、前半のブロックは非常に重要だ。

この区間の啓介は、マイカーがフルチューンでも容赦無くプッシュしてくる。速く走ろうとしてインを突くとブロックが甘くなり抜かれてしまう。啓介の位置を確認しながら、その前ややイン側を走るようにしていこう。

啓介の前に出たら抜かれないようにブロックに徹する。前に出すと負けが確定だ！

怖いのはコース幅が変わる部分や切り返し。後ろの啓介を見失うと抜かれるので注意！

中盤：ミスを抑えて引き離せ！

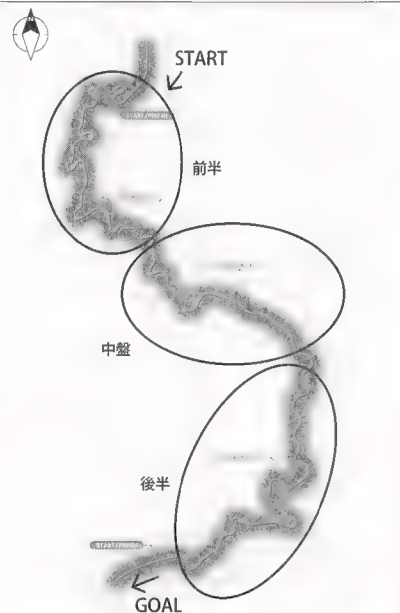
勝つためには、ここで啓介の前を走っていることが絶対条件。抜かれていたら勝ち目が無いからだ。

中盤に入ると啓介を引き離せる展開になる。

まず第3区間に入ったところの直線区間。ここでトップスピードに乗って引き離す。

その勢いで下りへ。すると啓介が自然に離れていく。このチャンスを逃さず、ミスをしないようにコーナーのインを突いて逃げ切りに入ろう。

直線区間では絶対に接触ミスをしないこと。すると後半の逃げ切りが難しくなるぞ。

下り区間に入ると啓介が離れ始める。この差をキープするためにミスを抑えよう。

後半：インをキープして逃げ切る

後半区間の序盤は小さいコーナーが連続するので、各々のインを丁寧に突こう。速く走ることを心掛けて、啓介の追撃を振り切っていく。

終盤は、緩やかなコーナーが多いので、速度を落とさないように注意し、ゴールへ逃げ切ろう。

高速で抜けるコーナーが多くなる。インを開けると追い付かれるので注意しよう。

前半のブロック重要!:「筑波」でのバトルは、ブロックが勝負に大きく影響する。スタートダッシュでライバルの前に出られるが、すぐに強烈なプッシュを受ける。それをブロックしつつ走ることになるが、前半で抜かれるとその勢いからあっという間に差を付けられる。後半、いくら追い上げても追い付けなくなるので、前半は速く走ることよりもブロックに集中すること!

公道最速伝説「筑波」後半② ブロックで逃げ切れ！ VS.拓海

徹底した軽量化で戦闘力を増した拓海の86。スタートからゴールまで気の抜けないバトルとなるぞ。

前半は、ブロックを強いられるが、接触のミスが無ければ拓海を引き離せる。中盤は、ミス無く走ればプッシュされずに後半に進めるはずだ。

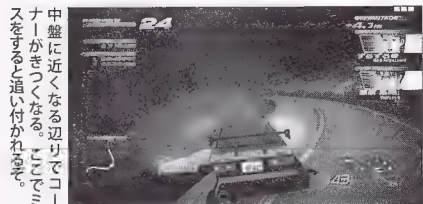
後半は、きついコーナーが多くなるため、ミスを犯すとすぐに追い付かれてしまう。油断するとすぐに抜かれるので、十分に注意していこう。

前半：丁寧に走って引き離そう

スタートしたら、すぐに拓海の前に出てブロックしよう。序盤は、走行速度が高くなりがち。コーナーの進入でインへ切り込むタイミングが遅れたり、コースの幅の変化でラインの移行が遅れると、ブロックが甘くなることがあるので注意すること。

接触のミスが無ければ拓海を引き離せるので、ここで差を広げて中盤以降の展開を楽にしよう。

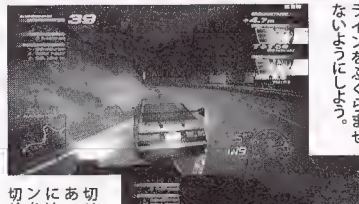
スタート後、すぐにブロック。切り返しの部分で抜かれることがあるので注意！

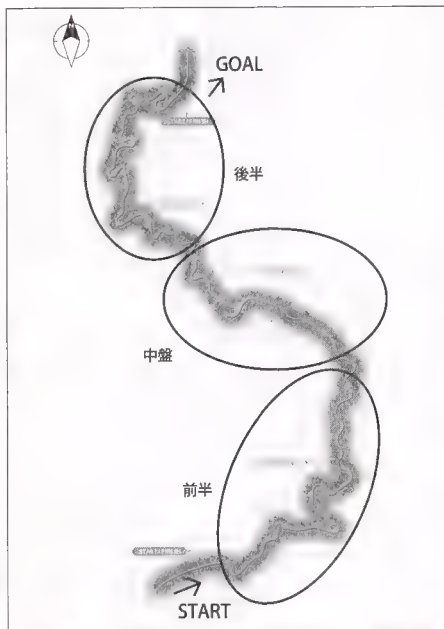
中盤に近くなる辺りでコーナーがきつくなる。ここでミスをすると追い付かれるぞ。

コーナーが連続する部分では、インを突き過ぎると切り返しが遅れて次のインを突けなくなる。すると拓海に追い付かれてしまうので、インを突いたらすぐに切り返す癖を付けよう。

中盤：連続切り返しに注意

前半の連続コーナーを切り抜け、拓海に抜かれずに来れたら、中盤の高速区間で引き離す。

少しでも引き離すために最短ルートで高速コーナーを攻めなくてはいけないが、接触には十分に注意すること。直線区間が終わると下りのコーナー群へ。タイトなコーナーが多いので、早めに切り込み＆切り返して、拓海の猛追を振り切ろう。

高速区間に入ったら、減速するきっかけを絶対に作らないように、丁寧に走ること。

下りのコーナー群に入ったら、しっかりインに切り込んで、ラインをふくらませないようにしよう。

切り返しで遅れるとあっという間に拓海に追い付かれる。インを突いたらすぐに切り返すこと。

後半：最後まで気を抜くな

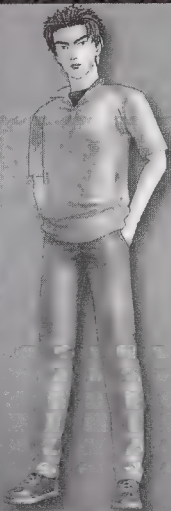
接触さえしなければ拓海に抜かれない。もし抜かれても最後の三つのコーナーで挽回できるので、離されないように走ってチャンスを待とう！

きついコーナーがあり、さらにインを削らないと前を守れない。早めに切り込んでインを死守せよ！

ここは拓海がブラインドアタックを仕掛けてくるので注意しよう。もし抜かれたら最後の三つのコーナーで勝負！

「公道最速伝説」に登場するライバルマシンのチューニングデータ その4

高橋 啓介（プロジェクトD後期）装着パーツ

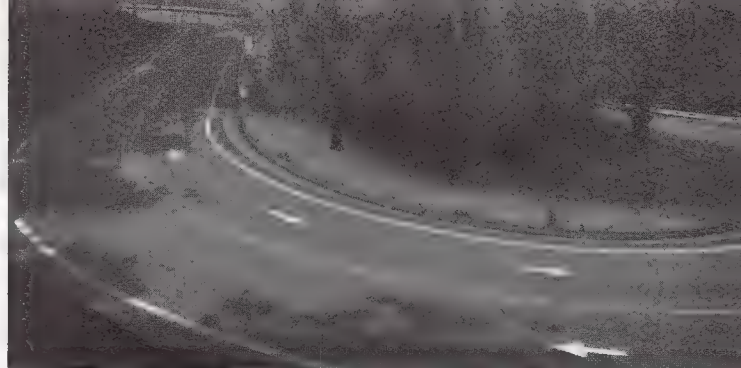
[illegible]ロセット」RE雨宮 エアロセット RE雨宮＝150000pts.、「リアスポイラー」RE雨宮 REAR SPOILER GT II＝25000pts.、「ボンネット」RE雨宮 AD [illegible]OOD 9＝20000pts.、「ミラー」RE雨宮 AD MIRROR TYPE I＝5000pts.、「マフラー」[illegible] TAレプリカ DOLPHIN TAIL MUFFLER＝5000pts.、「ホイール」[illegible] STAR WHEEL SSR TypeC（BRONZE）＝5000pts.、「ボディ[illegible]」[illegible]コーマイカ MAZDA、「ボディ」STEP-4 ロー[illegible]

藤原 拓海（後期）装着パーツ

「フロントスポイラー」CIBIE 1353＝30000pts.、「ボンネット」頭文字D カーボンボンネット＝20000pts.、「その他」TOYO[illegible]10000pts.、「ステッカー」頭文字D 藤原とうふ店ステッカー＝10000p[illegible]「マフラー」FUJITSUBO MC50＝5000pts.、「ホイール」RS-Watanab[illegible] EIGHT SPOKE（BLACK）＝5000pts.、「ボディカラー」TOYO[illegible]ツートン、「エンジン・駆動系」STEP-7 レース用エンジン＝50000pts.

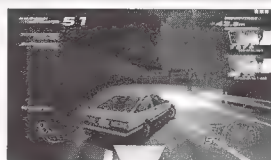
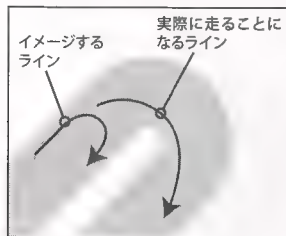
筑波で啓介と拓海を倒したら、いよいよ秋名で文太と対決だ！

公道最速伝説　最終バトル

秋名

最後に隠しで登場する文太。１周目はリベンジ無しの１回のみのバトルだ。負けると自動的に２周目に突入するぞ。果たして勝てるか？

最速最強の文太に勝つために負けない走りを再度チェック！

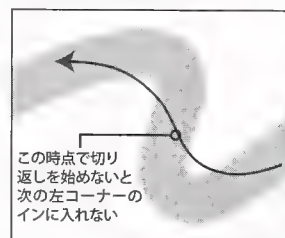
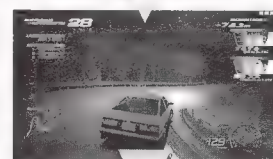
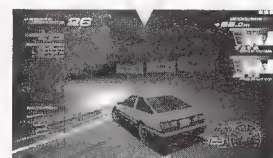
外側にふくらませないヘアピンコーナーの抜け方

インの壁に車を擦り付けて走ると、失速して文太に抜かれてしまう。いかに失速しないでインを締めるかが重要。図のようにUターンするイメージで切り込み、インを突いたときに車が真横になっている状態にする。すぐにカウンターを当てて、接触しないようにコーナーを脱出していこう。

早めに切り込む＆いかに素早くハンドルを切るかが勝負！

真横を向くぐらいでコーナーのインを突けるタイミングに。

インを突いたら、すぐにカウンターを当てて脱出しよう。

切り返した後はコーナーのライン取りに注意

切り返し部分でも文太は抜きにかかってくる。いかにブロックしたまま切り返すかがポイントになるぞ。抜かれるポイントは、切り返した先のインなので、最初のコーナーはインを突くことよりもブロックのみに専念する。次のコーナーはインを締めて文太をブロックするために、早めに切り返そう。

最初のコーナーで、ブロックできているのを確認して切り返しへ。

切り返しでハンドルを素早く反対方向に切り込み、インを突くこと。

インを突いたら、すぐに文太の位置を確認してブロックしよう。

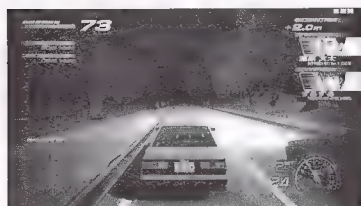
切り返しで文太に抜かれるポイントは、前半部分に１回ある。ここで抜かれると絶望的。

そして後半の連続ヘアピン。すべての切り返しを成功させることが勝利への近道だ。

文太の出現!：「筑波」の重鎮の2人を倒したら、次は2周目……ではなく、隠しでパワーアップした啓介と拓海が出現する。2人を倒して、今度こそ1周終了と思いきやさらに隠しで文太が出現。意気込んでバトルするがその強さに負けてしまう人も多いだろう。リベンジと思ってコンティニューをしようとするとエンディングが流れ、2周目に突入……。文太、勝ち逃げかよ！

接触を抑えて走り、文太を引き離そう 第①区間

スタートしたら文太の前にすぐ出られる。ここでは文太の速さを気にせず、速く走ることに集中して文太を引き離しにかかろう。

ミスをすると次の区間で苦労することになるぞ。

スタートで文太の前に出たら、減速要素になるような操作をできるだけしないように。

丁寧にハンドルを切り込んでいき、できるだけ車を滑らせないようにしてコーナーを抜けよう。

きついコーナーは、素早く切り込んでコンパクトなRでインを突き、接触せずに脱出すること。

右からきつい左への切り返しは、遅れると大きく失速するので注意しよう。

加速しながら抜ける右は、大きなRでグリップさせて抜けていこう。

追い付かれても落ち着いてブロックしよう 第②区間

最初の難所は第2区間に入ってすぐの切り返し。まず接触に注意して一つ目を抜ける。そして素早くラインを右側に寄せて二つ目を抜けよう。

次の難関となるのが、その先の奥できつくなる左コーナー。Rの変化に注意が必要だが、その後の切り返しが問題。この切り返しでミスすると確実に文太に抜かれる。絶対にミスをしないように！

そして最後にきつい右では、接触に注意しよう。

連続ヘアピンは、二つ目の進入ラインにしっかり移行できれば問題無い。

奥できつくなる左は、徐々に切り込んだ後、一気に切り込む。すぐに戻すことが重要！

右に切り返したらインのキープは当然だが、文太のブロックも忘れずに。

高速区間の前のきつい右も要注意。ミスをすると後半が苦しくなるぞ！

ここが勝利へのポイント！　ヘアピンコーナー 第③区間

高速区間は、いかに直線的に走るかがポイント。コース幅を有効に使い過ぎて路肩の溝に落ちて、ラインを外すとタイムをロスして、文太を早く追い付かせることになるので、十分に注意したい。

問題は後半。きついコーナーが連続するので、進入時のRを小さくし、コンパクトに曲がり、コーナー出口で接触しないようにすること。特に連続コーナーでは、出口からのライン移行に注意！

高速区間は、路肩の溝に注意して、ラインをずらさないようにして走ろう。

高速区間の先にきつい左。手前でしっかり減速を終えないとコースアウトするぞ。

連続ヘアピンで文太に追い付かれる。素早くコーナーを曲がり、ブロックしよう。

無理にブロックすると壁と接触して失速するので、押し付け過ぎないように。

脱出後、安定した状態で次のコーナーに進入することが勝利へのカギ。

最後の最後までしっかりブロックせよ！ 第④区間

連続ヘアピンで文太をブロックできたらかなり勝ちが濃厚になるが、まだまだ油断はできない。

きついコーナーが前半にあるので丁寧に切り込み、接触のミスをしないように抜けていこう。

後半は中速コーナーが多い。シフトチェンジに注意し、インをキープして最後まで逃げ切ろう！

連続ヘアピンを抜けると文太が離れるので、ミスに注意してその差をキープしよう。

後半の中速コーナーは、シフトチェンジをしないと追い付かれるので注意。

追い付かれていなければ、丁寧にインを突き、少しでも速く走って逃げよう。

コースの幅も変化するので、文太の位置をしっかり確認してブロック。

最後の右で油断するとインを突かれる。接触に注意しながら文太を丁寧にブロックしてゴールへ！

頭文字Z するする最速伝説 文太に負けた!:1周目の文太に負けるとリベンジできずにゲームは進み、2周目へ。2周目になると、何と文太は最初から出現しているので、リベンジはすぐに可能になる。が、2周目だけにその速さは……。まずマイカーをしっかりチューンしよう。そして、コーナーを速くミス無く走れるように練習して、文太にリベンジしよう。

アルカディアカップ追加開催決定！

BATTLE GEAR 4 Tuned バトルギア4チューンド

「バトギ川柳」大募集！

『BG4 Tuned』をプレイして感じたことや起こったことなどを、五七五の川柳にして送ってください。採用されるとゲームのデモ画面に表示されます。川柳、ペンネーム（15文字以内）、住所、氏名を書いて、はがきの場合はP205の宛先まで、メールの場合は同じくP205のそのほかのコーナーへの投稿のアドレスで、「バトギ川柳」係まで送ってください。ウケを狙うも良し、あるあるネタでも良し、皆さんのたくさんのご応募、お待ちしております！

採用されると、デモ画面でこんな風に表示されますよ。

今回復活して走れるようになるのは、初級だが決して油断のできない超高速コースの「初級D」と、加速できる部分がほとんど無い超テクニカルコースの「超弩級C」の二つだ。

バトルギア4 Tuned	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日	2006年11月（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる

きついコーナーは無い。しかしハイスピードで進入するために、緩いコーナーでも気を抜くことができない。また、ちょっとした路面の凹凸がマシンをの挙動を不安定にするので、マシン選びとチューニングには細心の注意が必要になるぞ。

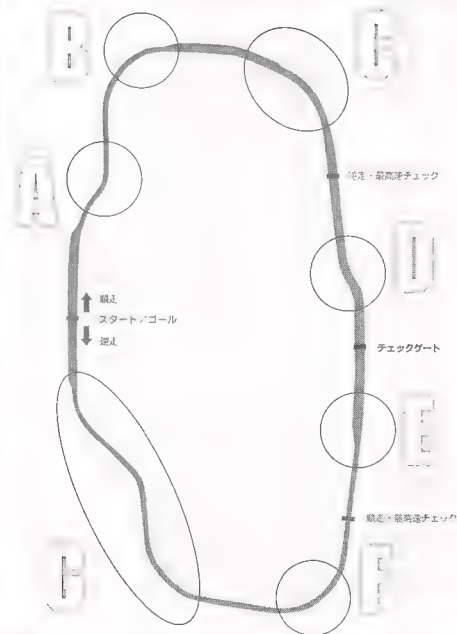
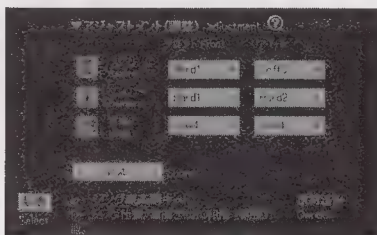
NSX typeSをチューンアップ

NSXはtypeSが初心者にお勧めだ。

もともと性能が高く、typeRでは硬過ぎる足回りが、typeSではしなやかになっているからだ。そのため、超高速走行時に安定した操作性を確保できるぞ。

NSX typeRをチューンアップ

上級者にはタイプRがやはりいいだろう。

しかし、ノーマルでは足回りが硬過ぎて、車が跳ね回ってしまうのだ。するとトラクションがかからず最適な加速を得られない。リアの足回りを柔らかめにセッティングしよう

アルカディアカップ情報

バトギプレイヤーに朗報！　何とアルカディアカップが再度延長されることが決定したのだ！　最初の延長で6回まで開催される予定だったアルカディアカップだが、今回の延長で夏も引き続き開催されるぞ。

では次回、第7回のレギュレーションを発表しよう。

●車：全車種（チューンド限定）
●コース：初級D順走
●期間：7月15日～31日

久しぶりの高速コースが舞台となる第7回。セッティングを煮詰めてチャレンジしてほしい。

また、第5回の入賞者をお知らせするぞ。今回は各賞上位入賞者に加え、ゾロ目の100番台（111位～999位）に入賞したプレイヤーを紹介。ここで紹介する以外の入賞者や、アルカディアカップの詳細などについては、下の公式サイトを参照のこと。

公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ5thラウンド上位入賞者発表！

	プレイヤーネーム	使用車種	タイム
総合1位	C.AF	NSX typeR	3分09秒209
6速MT1位	W.C	RX-7[FD3S]	3分10秒882
AT1位	F91	NSX typeR	3分11秒999
簡単AT1位	CSC	SKYLINE[R34]	4分01秒482
ゾロ目111位	AN88	RX-7[FD3S]	3分23秒550
ゾロ目222位	LMST	CELICA TRD M	3分28秒299
ゾロ目333位	HARU	LANCER Evo.IX GSR	3分31秒841
ゾロ目444位	091	INTEGRA[DC5]	3分35秒561
ゾロ目555位	5103	LANCER Evo.IX MR	3分38秒680
ゾロ目666位	FAIZ	SILVIA[S15]	3分41秒544
ゾロ目777位	B.M2	MR2	3分43秒723
ゾロ目888位	1307	LANCER Evo.IX MR	3分45秒694
ゾロ目999位	H.S	FAIRLADY Z	3分47秒900

POINT A 切り返しは素早く

1周目はそれほどスピードが乗っていないので、全開でも丁寧に切り返せばインを走り抜けられる。

2周目以降は、ハイスピードで進入することになる。アクセルを少し緩めてから進入し、多少滑ることを想定しよう。早めに強く切り込んでインを突くと、切り返すときにグリップ力が下がり応答性が悪くなる。早めに切り返すことでラインがズレる分を吸収し、理想のラインに乗せていこう。

コース幅が狭いこの区間は、かなり早めに切り返さないと間に合わないので注意！

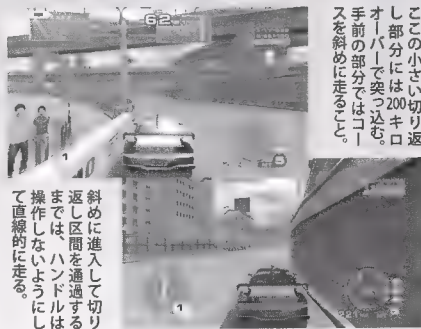
POINT B 大きな弧を描いて

コーナー出口の先でコース幅が広くなる。その部分へマシンを走らせるために、後半のRを大きくする。ただし、出口の外側部分に壁があるので、絶対に接触しないように加速させていこう。

切り返したらすぐに左に寄り、右コーナーに進入。慌ててラインを移行すると車が滑るので注意しよう。

コーナーの出口でコースの幅が広くなるので、その広くなる部分に向けてラインのRを大きくする。

POINT D 直線的に

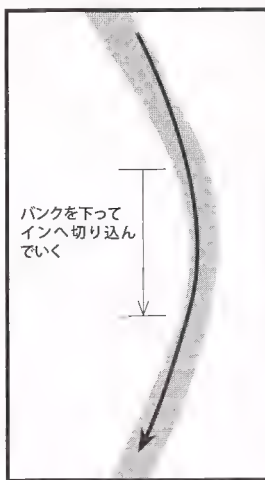
ここはわずかだがS字コーナーになっている。ポイントCをアウトインインで抜けたら、コース幅をいっぱいに使ってS字を直線的に走り、200キロオーバーまで持っていこう。

ここの小さい切り返し部分には200キロオーバーで突っ込む。手前の部分ではコースを斜めに走ること。

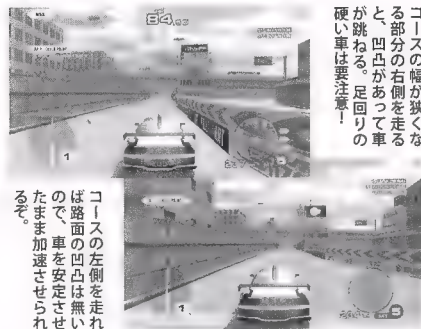
斜めに進入して切り返し区間を通過するまでは、ハンドルは操作しないようにして直線的に走る。

POINT C バンクを利用して加速しながらインへ

コース幅が広くなったところから右へ切り込んでいくこのポイントは、バンクを使ってインを突いていく。切り込むことで発生する減速を、下りの加速でカバーするようにして、速度を維持しよう。

前のコーナーの脱出でラインを膨らませた状態から、この右コーナーに進入する。その際、ステアリング操作による抵抗で減速してしまうが、バンクを使ってその減速を最小限に食い止めよう。

外側から進入したらここのコーナーの出口は、ラインを膨らませずにアウトインインで抜けていこう。これによりその先にある、超高速で切り返す区間に真っすぐ入れるようになるのだ。

POINT E デコボコに注意

右コーナーの直前に凹凸がある。コース幅が狭くなる手前の右側で、ここを足回りの硬いマシンで走るとマシンが跳ねて不安定になるぞ。これを防ぐために、早めに左側に寄って、グリップさせて抜けていこう。

コースの幅が狭くなる部分の右側を走ると、凹凸があって車が跳ねる。足回りの硬い車は要注意！

コースの左側を走れば路面の凹凸は無いので、車を安定させたまま加速させられるぞ。

POINT F 減速はしっかり

このコースの最大の難所となるのがここだろう。

200キロオーバーで進入するために、減速を開始するタイミングが難しい。また、減速によって発生する荷重移動の大きさから、強くハンドルを切り過ぎると、グリップを失ってしまうのだ。

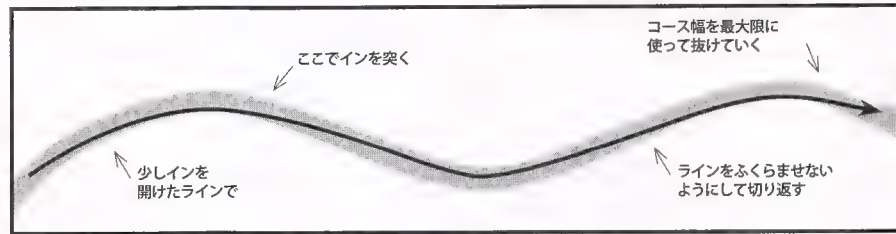
進入速度を合わせることも大事だが、滑らせないように注意すること。減速の後半で、ブレーキを少し緩めてからハンドルを切るといいだろう。

かなりの高速走行から進入するので、しっかり減速をしないと遠心力でぶっ飛ぶぞ。

POINT G 切り込みタイミングに注意してスピードを維持する

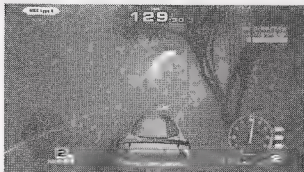
右、左、右と切り返すこの区間。最初で失敗をすると、大きくタイムロスをすることになる。

その最初の右コーナーは前半よりも後半がきつくなっている。ここをうまく抜けるには、後半のRに合わせて走ることが重要だ。前半は少しインを開けて走り、後半でインを突けるスペースを確保して進入していこう。

一つ目の右コーナーは、奥の方でインを突くように。するとその先が楽になるぞ。

復活コース攻略

超弩級C

非常にタイトなコーナーが多く、気持ちよく飛ばせない印象が強かったこのコースを再び走る。

当然ながらコースレイアウトから霧の出現まで、前回登場時ときっちり同じ。しかし実際にコースを走ってみると、路面の凹凸に気付くだろう。走行中は、今作の特長であるこの路面の凹凸に苦しめられるはずだ。特にタイトなコーナーが続く区間は、1～2速で走るためにタイヤが空転しやすい。いかにグリップさせるかが攻略の要になるぞ！

前回のときと同様に「霧」がコース上に発生！　コースを暗記しておかないと曲がり切れなくなる。

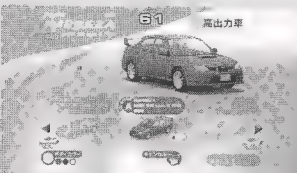
後半は2速中心。中には、さらに落とした1速で走らないとクリアできないコーナーも登場する。

まずは簡単ATでコースを下見

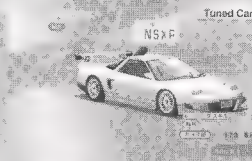
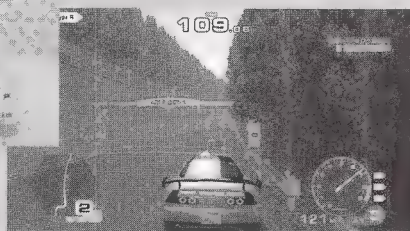
初めて走るプレイヤーは、まずは簡単ATで走ることをお勧めする。理由はマップを見ても分かるように、コーナーが多いからだ。その具合を頭ではなく身体で感じ、コースを暗記しよう。

後半はアクセルを踏み過ぎると曲がれない。最初は簡単ATでそのキツさを確認だ！

どのマシンで攻める？　旋回性能で攻略「インプレッサ」

本来4WDはその駆動方式の性格から曲がりにくいのだが、ラリーで鍛えられた操作性と優れたトラクション性能のおかげで小気味良く曲がってくれるのだ。このコースを確実にクリアしたいと思うなら、このマシンがお勧め。

さすがはラリー用に開発されているだけあって、こういったコースでその性能を遺憾無く発揮する。

どのマシンで攻める？　高性能で勝負「NSX typeR」

速く走ろうとするとやはりハイパワーなマシンを選ぶことになる。FRではこういったコースにはうってつけのFDをセレクトする案もあるが、パワーを効率良く路面に伝えられるNSXもいい。速さを追求するならこちらがお勧めだ。

MRならではの旋回性能もさることながら、エンジンパワーで直線区間も速く走れるのが魅力。

第1区間 コース幅が狭くなるポイントに注意

前半：オーバースピードに注意

スタート後の右、左は加速しながら抜けていく。その次のきつい左は、かなり鋭角に曲がるので、かなり手前から減速してインを突くこと。

直線で加速する際は、狭くなるコース幅に気を付けよう。きつい右に備え早めに減速を開始し、滑らせないようにして進入しよう。

スタート後はすぐに右へ切り込んでおこう。この先のきつい左コーナーは、早めに減速を始めないとオーバーランするので注意！

後半：焦らずインをキープ

後半に入った直後はコース幅が狭い上にコーナー間の距離が短いので、加速し過ぎに注意して走るように。

それを抜けるとコース幅が広がる。きついコーナーはまだ続くので、間隔とRの具合をしっかり暗記し、接触しないように走ろう。

コース幅が狭いので、まず接触させないこと。その上で的確に減速してインを突こう。

後半は、コース幅が広くなる。しかしきつい切り返しは続くので、加速し過ぎないように。

第2区間 高速区間と「霧」がくせ者

前半：減速はしっかりと

手前の緩い右の進入からアクセルを緩めて、きつい右の進入ラインに合わせていく。

かなり飛ばした先にきつい右がある。しっかり手前から減速し、その後に続くコーナーは2速中心で抜けていく。

後半：「霧」区間は暗記

きつい左を抜けて、右に曲がっていくと霧が漂う区間へ入っていく。

しばらく飛ばせるが、小さい左はアクセルを少し緩めて抜けていく。

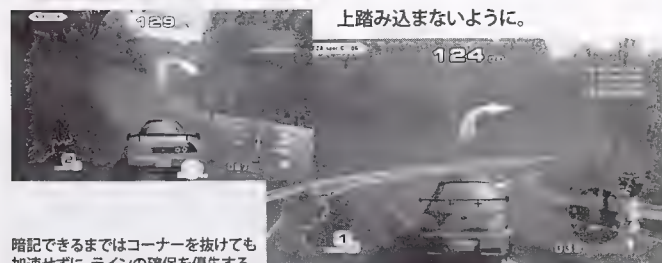
その先の左はややきつくなっている。早めに減速して接触しないようし、次のきつい右への減速の準備をすること。この右を曲がると霧が晴れる。前方を確認して、コースの幅を有効に使い、高い速度で抜けていこう。

霧中の緩いコーナーは、アクセルをかなり緩めて膨らむのを抑えるように。

直線の先には必ずきついコーナーがある。早めに減速して、確実にインを走ろう！

第3区間 キツイ切り返しの連続が難敵

前半：2速中心で

連続して切り返すので、シフトを2速にホールドして、アクセルを3分の1以上踏み込まないように。

暗記できるまではコーナーを抜けても加速せずに、ラインの確保を優先する。

後半：1速でクリア

後半に入ると、コースの幅がさらに狭くなる上にコーナー間が短くなる。そのため速度が落ち、2速ではトルクが細くなるので、ここは1速ホールドで走るように。1速の加速力と減速力を有効に使い、コーナーのインを突いていこう。

怖いのは、U字型のコーナー。直線があるからといって、コーナーの形状を考えずにアクセルを踏み込んでしまうと、100%壁にぶち当たってしまう。コーナーの暗記&表示の確認を怠らないように！

一見、加速できそうな状況でもその先には確実にきついコーナーがある。我慢しないとその先で曲がれなくなってしまうぞ。

第4区間 超低速コーナーに耐え切ろう

前半：踏み過ぎに注意

ここの区間のコーナーには、マップを見ても分かるように、細かいコーナーが数多く登場する。

となれば1速ホールドは当然だが、どこまでアクセルを踏み込むのを我慢できるかの勝負になる！

アクセルは4分の1以上踏み込まないようにし、確実にアウトインアウトで抜けていこう。

小さいコーナーが連続する区間。コーナーをしっかり暗記して、切り込み過ぎないように。

似たようなコーナーが多い。看板を目印にして「コーナーのきつさ」を覚えよう。

後半：コース幅を有効に

後半に入るとコース幅が広くなる。きついコーナーでもRを大きくできるので、アクセルを踏み込めるぞ。

切り返すコーナーが多いので、アウトインミドルで走る。また、進入時にしっかり減速して、グリップ走行できるように。

最後の右コーナーは、何も考えずに思い切り滑らせてもOKだ！

コース幅は広いが、コーナーはきつい。グリップ走行を心掛けながら、しっかり減速してふくらまないように。

鉄拳™ TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

今だからこそ取りこぼしを無くす!

『DR』の稼動から時が経ち、闘劇本戦が差し迫ったこの時期。今だからこそ、細かい部分を仕上げて「完璧」を目指せ!

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー+4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

最大ダメージコンボ……決めてますか?

起き上がり下段蹴りからのコンボ

発生が遅いため使いづらい印象のある、うつ伏せ頭側からの起き下段蹴りだが……、実はコンボが魅力的!

Text:タケヤマ

狙いどころ

「うつ伏せ相手頭側状態」からの起き上がり下段蹴り(⁘)がクリーンヒットしたときは、⇩⁘や立ち途中⁘などで相手を拾い直して、空中コンボを決められる。

「うつ伏せ相手頭側状態」は、主に壁やられ・中の後などになる状態。壁際で起き攻めをされているときの反撃の選択肢の一つとして、ここからのコンボを狙ってみよう。

シャオユウ・デビルジン・ジュリアなどは、通常のコンボ並みのダメージを与えられるので、一気に体力差を逆転することが可能だ。

相手が壁コンボをミスした際の反撃技としても使える。常に意識しておこう。

うつ伏せ相手頭側起き上がり下段蹴りからのコンボピックアップ

キャラクター	コンボ	ダメージ
デビルジン	立ち途中 ⁘ ⇒白鷺遊舞2発止め(⁘)⇒鬼八門~前ダッシュ(⇧⁘⁘⇨⇨)⇒奈落払い(⇨☆⇩⬋⁘⁘)	40+18
レイヴン	立ち途中 ⁘ ⇒ディカステス(⇧⁘⁘)	42
ワン	⇩⁘ ⇒横移動~鷹雙展翅1発止め(⇩⁘)⇒跌釵井鴦脚(⇩⁘⁘)	39
ロジャーJr.	立ち途中 ⁘ ⇒アリキック~スピニングスマッシュ(⇩⁘⁘)	36
ニーナ	立ち途中 ⁘ ⇒クリークアタック2発止め(⇧⁘⁘)⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩⁘⁘)⇒双掌破(⇨➡⁘)	55
スティーブ	⇩⁘ ⇒イーグルクロウ1発止め(立ち途中に ⁘)⇒ダックインレフトフック~フリッカー構え(⇨⁘⁘⬅)⇒スピットファイアコンビネーション1発目~フリッカー構え(フリッカー構え中に ⁘⬅)⇒ターンパンチ(⁘⁘)	49
カズヤ	立ち途中に ⁘ ⇒魔神連鑿殴打(⇦⁘⁘⁘)	42
シャオユウ	蕩肩~背を向ける(立ち途中 ⁘ ホールド)⇒背身撃1発止め(背向け中に ⁘)×2⇒背身連盤打2発止め(背向け中に ⁘⁘)⇒跳鶏跖(背向け中に ⇨➡⁘)	41+20
ジン	⇩⁘ →鬼八門~前ダッシュ(立ち途中に ⁘⁘⇨⇨)→右下段後ろ回し蹴り(⇩⁘)	28+15(10)
リー	⇩⁘ ⇒前ダッシュ~ワンツーパンチ~ミストステップ(⁘⁘⇨☆)⇒コンビネーションドライ(⁘⁘⁘)	43
ジュリア	虎身肘(⇨➡⁘)×2⇒疾歩掌拳~転身歩(⇩⬋⁘⁘)⇒虎身肘(⇨➡⁘)⇒疾歩連肘(⇩⬋⁘⁘)	55
ブライアン	⇩⁘ ⇒ニークラッシュ(立ち途中に ⁘)⇒立ち ⁘ ×2⇒マッハパンチ(⇨➡⁘)	47
ベク	ジャベリン(立ち途中に ⁘⁘⁘)3発目ディレイ	42
アンナ	立ち途中 ⁘ ⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩⁘⁘)⇒コウトリーレインボー(⇨➡⁘⁘⁘)	49

まだまだネタは満載でごわす!!

二択のダメージ期待値を上げ続けよ!

Text:タケヤマ

送り出しの背後ヒットを極めよう!

つかみ投げ(相手に接近して⁘or⇨⁘)の後、その場から送り出し(⇩⁘)を出せば、キング・アーマーキング・ジャック5・マードックのその場起きに対して、送り出しが背後ヒットする。

送り出しが背後ヒットした場合は、サバ折シザース(⇨➡⁘)で追撃するのが基本。しかし、ここで相手が振り向き系の動作をしていない場合はサバ折シザースが背後ヒットしてしまい、大したダメージを与えられない。

そこで、ここではサバ折シザースの対の選択肢として、前ダッシュからの送り出しを使ってみよう。相手が振り向き攻撃などを出していた場合は送り出しが正面ヒットするだけだが、相手が振り向き系の動作をしていなかった場合は送り出しが背後ヒットし、再び同じ状況となり、攻めがループする。

背面送り出し×2で相手をかなり運ぶので……、壁ヒットを望める。もろ手ハンマーで追撃しよう。

TEKKEN事典DR 起き上がり下段蹴りからのコンボ補足:……途中⁘→スカルクラッシュ・フェイク(⇦⁘⇦⁘)が38ダメージで起き攻め重……が無難。ジャック5は、ハルスナックル1発止め(しゃがみ状態で⁘)→しゃが……

闘劇'07FINALをうらなう!

開幕まで、あと1カ月と少しというところまで迫った「闘劇'07 FINAL」。昨年は【No Respect】が優勝し、「闘劇'05」で韓国に優勝を持っていかれた屈辱を晴らした日本勢だが、今年は果たしてどんな結果となるのだろうか?

Text:タケヤマ

日本勢の動向

日本の出場チームは、東京近郊、大阪近郊のプレイヤーで大半が占められている。そしてそのほとんどが、名の知られた実力者たち。予選の混戦模様からしても、どのチームが勝利するか予想するのは、非常に難しいといえる。

関東

昨年の覇者【No Respect】は、「ジロー」(スティーブ)、「ショウ」(デビルジン)、「ユウ」(フェン)ともに苦手キャラが少なく、初見の相手が多い大会での安定感は全チーム中No.1といっても過言ではないだろう。

この【No Respect】を予選で破っている【山田の学校☆メガネ】にも注目したい。「ミスター」(ファラン)、「漢の子」(ヨシミツ)、「KEN」(ジュリア)といった古参プレイヤー3人が集まったチームで、キャラ構成から見ても【No Respect】とは対照的な存在であるチームといえる。

関西

「二代目メンストリュウ」(ヘイハチ)、「たいぞー」(フェン)、「マタドール」(ガンリュウ)という構成の【チャンジャ2人前】は、関西代表というより「日本代表」といえるほどのドリームチーム。その分周囲の期待は大きく、そのプレッシャーに打ち勝って実力を発揮できるかどうかが勝負の分かれ目となるのではないだろうか。

関西地方では、実力者3人が組んだチームがきっちりと勝ち上がっており、その平均レベルは非常に高い。本戦では、「数の関東」対「質の関西」という構図になる……?

使用キャラは?

ヘイハチやジュリアなどの「使いやすい強キャラ」が目立つ中、ファランやワン、リリ、ガンリュウなどの、海外ではあまり見ないキャラも居るのが日本の特徴。こういったキャラと海外勢との闘いが、「日本vs海外」のカギを握る?

海外勢のマイナーキャラ対策は果たして……?

韓国枠2チーム

激戦となった韓国予選を勝ち上がってきた2チーム。優勝候補であり、最も警戒されている存在だ。

TEAM KOREA

デビルジン・スティーブ・アンナと、強キャラで固められたこのチーム。最強のデビルジン使い「qudans」、無限の引き出しを持ち、大会での勝負強さは「闘劇'05」で証明済みの「NIN」(スティーブ)、何をやってくるか分からない「200won」のアンナと役者がそろっている。

「韓国代表」の名にふさわしい、優勝候補筆頭チームだ。

地球代表

チームのリーダー格である「冷■星人」は、ロジャーJr.というキャラクターの性能を限界まで引き出しているプレイヤー。本人の人間性能も高く、非常に危険な存在だ。このレベルのロジャーJr.と対戦したことがあるプレイヤーは韓国勢以外には居ないと思われるため、闘劇'07本戦で「crazy roger旋風」が巻き起こるのはもはや必至?

「G unit」(ジャック5)は、鉄拳を始めてまだ1年もたっていないという驚異の若手。気負いの無い、大舞台での伸び伸びとしたプレイに注目したい。

「Help me」は非常に堅実なスタイルのリー使い。ある意味、独特な闘い方なので、「普通のリー」を想定して挑むと痛い目を見ることになるかもしれない。

要チェックな海外勢

チェックしておきたいのは、今回三つもの枠がある「アメリカ合衆国」。アメリカのプレイヤーは、遠征先で日本トップクラスのプレイヤーと五分以上の闘いを演じており、その実力の高さは折り紙付き。「普段パッドで対戦しているため、レバーでのプレイが苦手」というプレイヤーが多いようだが、その潜在能力には注意したい。

もう一人の韓国代表

ブラボ名古屋店代表の【ソ・ヨン様】。このチームの「ソヨンドリ」(デビルジン)は韓国最強クラスのデビルジン使いで、日本滞在中に名古屋のアンナ使い「RAUM」と、関東の「タケヤマ」(ガンリュウ)と組んで予選に参加。

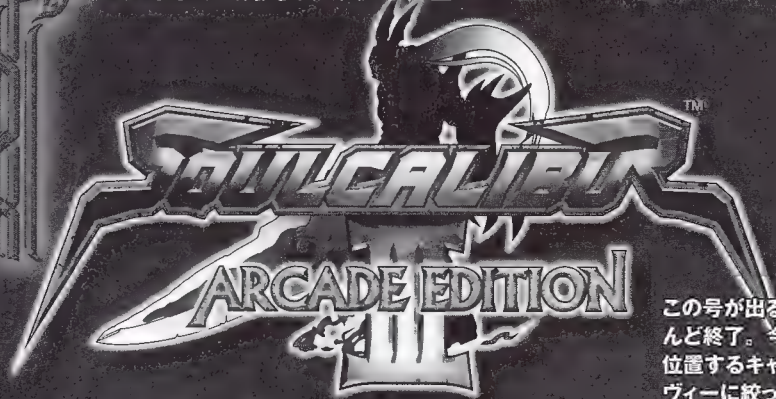
何と、「全試合先鋒による18人抜き」という驚異的な強さを見せ付け、店舗予選~エリア決勝を一人で勝ち上がってしまった。

2度にわたる日本滞在により「日本の鉄拳に慣れた韓国プレイヤー」が、どれほどの力を発揮するのか……要チェックだ。

タケヤマチェック

今年の闘劇は、海外枠が32枠のうち9枠を占めており、「日本vs海外」という様相は、例年よりさらに色濃くなっている。

アメリカ合衆国やオーストラリア、EU諸国などの代表の実力は未知数。これらのチームの動きには、1回戦から注目していきたい。

闘劇決勝大会迫る!! キャラ対策特集

この号が出るころには、闘劇予選もほとんど終了。今回はキャラランクで上位に位置するキャラと、予選最多突破のアイヴィーに絞って対策を立ててみよう。

Text：おおさか

コマンド入力について

○：ボタンを押す
●：ボタンを押しっ放し（ホールド入力）
⇨：レバーを短く入力
➡：レバーを入れっ放し
☆：レバーをニュートラルに戻す
＋：同時押し
Ⓐ/Ⓑ：左記の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年4月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

キャラクター ONE POINT対策 御剣

生死を分けるのは、起き攻めや切り返しなど、御剣にとってチャンスとなる場面でどう動くかだ。

御剣の二択は脅威だ。しかし、見えない二択を迫られて困るのなら、そうなる状況を作らない努力をすることが大切だといえる。

よく見るのが、ダウンを奪われたときにすぐに起き上がろうとして、二択を重ねられるという状況。横転をうまく使ってタイミングをずらし、起き攻めを安く済ませよう。相手足側仰向けダウン状態のときは、御剣の⇩Ⓚを寝たままくらい、前方受け身を取ると有利になる。

最近御剣使いの間では⇨➡Ⓑ＋ⓀⒶ＋Ⓑ（最速で霞中Ⓐ＋Ⓑを出すコマンド）が流行している。上中段攻撃をインパクトして体力5割を奪うこの技を、スキの小さい技の後にフォローとして出す戦法が強い。そのため、御剣の技をガードして切り返すときは、下段を多めに使うことが大切だ。御剣は下段に対する確定反撃があまり強力ではないので、各キャラの持つ下段キック系攻撃を多用しよう。

御剣の投げ技は、敵を前方に飛ばすのがⒶ＋Ⓖ、位置を前後入れ替えるのがⒷ＋Ⓖとなっている。リング端に追い詰められたら、Ⓐ抜けを心がけよう。

起き攻めで出してくる⇨Ⓐは、しゃがみガードに成功しても苦しい状況。手を出すと手痛いカウンターをくらうぞ。

キャラクター ONE POINT対策 カサンドラ

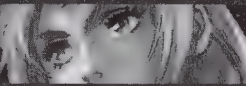
爆発力に優れるカサンドラ。真正面から張り合うよりも、崩し手段の薄さを突いた立ち回りを考えよう。

ダメージ効率に優れ、足の早いカサンドラには、中距離戦で闇雲に技を振ってもスカし確定の的になるだけだ。離れた間合いでは時計回りのステップガードを使い、小刻みな移動を繰り返しつつガードを固くしよう。

下段の⬉or➡Ⓑがスカったり⇨➡Ⓚをガードできたら確定反撃を決め、⇨➡Ⓐをガードしたら二択を仕掛ければ相手の行動の幅を狭めることができる。上段回避技が多いので、こちらからけん制する場合、上段攻撃は控えよう。

カサンドラは投げ間合いが狭いので、近距離での固めにはバックステップで対抗しよう。⇧Ⓚをくらったとき（五分）やⒷⓀをガードした後（不利）、あるいは⇩Ⓚ、⇩Ⓑ、立ち途中Ⓑなどで固められているときは、半歩下がってガードを固めれば大事には至らない。できればⒷⓀの2発目はしゃがんで反撃したい。

リング端に追い詰められたときは縦斬りを出さないように注意。しゃがみ⇧Ⓑで縦斬りを弾かれるとリングから落とされてしまう。追い詰めた場合は上段を控えよう。上段攻撃をスカしつつ真後ろに落とす⇦➡Ⓑには要注意だ。

ダメージの大きい投げは⇨➡Ⓑ＋Ⓖ。掴まれたらⒷ抜けを重視しよう。Ⓐ＋Ⓖは威力が低めで起き攻めされにくい。

キャラクター ONE POINT対策 ソフィーティア

行動のリスクが低いソフィーティアを倒すためには、こちらが負うリスクも低くすることが先決だ。

まず警戒すべきは、横移動で回避しづらくヒット時に追い打ちまで確定する⇦⬅Ⓚ。ガードしても間合いが離れるため、うかつに技を返そうとするとあっさりと回避され、反撃を受けてしまう。ガード後はバックステップで様子を見たり、前ステップで軸を合わせて二択を仕掛けるなどの対応をしよう。

横移動対策の⇨➡Ⓐは、根元部分をガードすればⒶⒶが確定反撃に。カウンター狙いで出される⇨➡Ⓑ＋Ⓚは、ガードしたらしゃがもう。2発目が来たら空振りに反撃できる。⬉or➡Ⓐはガード後の反撃は入らないが、モーションに反応して最低限しゃがみガードしたい。

ケズリで使われる⇧Ⓚはしゃがみガードしても反撃しづらいので、下がってスカせると理想的。⇧Ⓚをスカせる間合いを維持していれば、いずれ相手の方から寄ってくるはずだ。

⇩Ⓑは強制しゃがませ技で、ガードしても分が悪い。焦って手を出さない方が無難だ。⇧Ⓚをくらった後は、ほぼ五分なので暴れと下がりを使い分けよう。⬉or➡Ⓐをくらった後は大幅不利なので、絶対に動かないこと。

中距離でよく使われる⇨➡Ⓑは、浮かせ技ながらガードしても五分に近い状況。手を出さず相手の手の内を観察しよう。

SCⅢ事典 [illegible]ドして確定反撃可能。受け身が遅れるとくらってしまうが、それでも有利[illegible]
ソフィーティア[illegible]かなり凶悪だが、ガード前進すると側面に回り込まれなくなる。

キャラクター ONE POINT対策 雪華

対策無しでは太刀打ちできない。危険なポイントと反撃できるポイントを、セットで覚えるといいだろう。

空振りは最大の敵

雪華は弱点が少ないキャラクターで、相手にする場合はいわゆる「やってはいけない行動」が多い。一つ一つ取り上げて解説していこう。

中距離戦では↖or↙Ⓑが非常に強力だ。反時計回りの横移動で回避できない、上段攻撃を潜られる、ガードしても確定反撃が無い、3回くらうとほぼ負け、と長所を挙げればキリがない。どの間合いでもこちらが技を空振りすれば雪華の↖or↙Ⓑの格好のエジキ。うかつに技を出さず、時計回りに回避して反撃しよう。

↖or↙Ⓑと対になるのが⇨➡Ⓐ。↖or↙Ⓑを避けるため横移動するとくらってしまう上、威力がかなり高い。時計回り移動は短く小刻みにし、立ちガードを多めにしよう。ラウンド開幕時のように両者が同時に動く場面では、時計回りステップ→しゃがみガード、という動作で↖or↙Ⓑと⇨➡Ⓐ両方を回避して反撃可能だ。

中距離でくらうダメージを抑えていれば、雪華の方から接近してくる。雪華はその間合いでは下段も投げも届かないためだ。雪華が寄ってきたら近距離戦の読み合いに切り替えよう。

接近戦では「スカし」と「暴れ」に注意しよう。雪華は攻撃をガードされて不利になっても、この二点を駆使して攻守入れ替わりを拒否しようとする。攻撃をガードできたからといって安易な二択をかけようとするのは逆に危険だ。

まず「スカし」について。雪華の下段には↖or↘Ⓐがあるが、これは上段攻撃およびリーチの短い技を回避する性能がある。ⒷⒷや立ち途中Ⓑガード後、もしくは中距離で↖or↙Ⓑや⇨➡Ⓐガード後は間合いが離れており、こちらの技を↖or↘Ⓐで避けられてしまう。手を出さず後方に動けば↖or↘Ⓐを空振りさせられるので、スキに反撃を入れよう。雪華が↖or↘Ⓐに頼らず横移動からのスカし確定を狙っていても、様子を見ていれば安全に行動に移れる。

次に「暴れ」。雪華の技はガードしてもスキが小さいものが多く、しかも発生の早い技がそろっている。こちらのターンだと思って⇧Ⓑを出したら逆にカウンターを取られる、という状況は少なくない。暴れに使われるのは主にⒶⒶとしゃがみ⇩ⒶⒷ（以下・傘）。特に傘は上段回避性能付きで発生がⒶⒶより早い。ガードしたら必ず最大クラスの反撃をたたき込もう。立ち途中Ⓐ、ジャンプⒶ、ジャンプ着地際Ⓐ、⇩Ⓑ、⇧Ⓑ、⇦Ⓐ、⇨Ⓚ、⇩Ⓑ＋Ⓚ、↖or↙Ⓐ、↖or↘Ⓑなどをガードした際は雪華側の不利が小さいため、傘やⒶⒶでの暴れの可能性が高い。

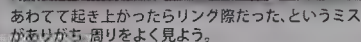
リングアウトにご用心

雪華はリングアウト性能も優秀。得意な落とし方向は雪華から見て正面と左側だ。

まず正面方向だが、各種浮かせ技に加え、下段攻撃の⇙ⒶⒶⒶで落とすことができる。雪華に追い詰められた時点でほぼチェックメイトなので、常に周囲を確認して、リング端に追い込まれないように動こう。

左側に落とせるのは⬇or⬆Ⓐ＋ⒷⒶ。立ち途中Ⓑ、⇩⇧Ⓐ＋Ⓑ、⇩⇧⇦Ⓑ＋Ⓖなどから確定の追い打ちとして決めることで左側に落とせる。対抗策は「有利時に時計回りステップガード＆掴まれたらⒷ抜け」だ。

あわてて起き上かったらリング際だった、というミスがありがち 周りをよく見よう。

キャラクター ONE POINT対策 アイヴィー

特殊なキャラだけに、対策を立てるべきポイントが多い。相手の長所を殺すよう、細心の注意を払って闘おう。

剣と鞭の特性を知ろう

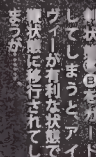
剣状態と鞭状態を使い分けて闘うアイヴィー。このキャラを理解するには、まず剣と鞭の特性を知り、2キャラ分の対策を立てるつもりで臨む必要がある。

接近戦で多用される剣状態は、割り込みやけん制に優秀な技が多く、カウンターヒットで大ダメージを奪うことが特徴。中距離での空振りには、↖or↙Ⓐや⇩Ⓑ＋Ⓚを差し込んでくるので空振りは厳禁。上段・下段・投げが優秀な半面、ノーマルヒットで大ダメージにつながる中段攻撃が少ないので、危ないと思ったらしゃがんでしまうと安全だ。また、確定反撃が不得意なキャラなので、横移動でかわされない限りは浮かせ技を多めに使っても大丈夫だ。

鞭状態は剣状態と異なり、しゃがみ状態の相手を浮かせる中段を持つ。固まっていると、高威力のコマンド投げを絡めた二択で崩されてしまう。また、横移動からのスカし確定↖or↙Ⓑが強烈なので、縦斬りの使用頻度は減らそう。横斬りを多めにし、移動を妨害すると効果的。

鞭状態の弱点は、割り込みに適した小技が少ないこと。各キャラの割り込みが難しいセットプレーを押し付けて、鞭状態の欠点を突くとい い。発生が早くカウンターで痛い鞭状態⇧Ⓐは、ガードできれば大幅有利。確定反撃もしくは二択のチャンスとなる。

剣・鞭共通技としては⬇or⬆Ⓚが優秀。見づらいモーション、リーチの長さ、姿勢が低くてつぶされにくく、ヒットすれば追い打ちの⇩⇧⇦Ⓚが確定する欠点の少ない技だ。踏み付けられた後は、反時計回りに1回転分横転し、しゃがみガードで起き上がるとアイヴィーの起き攻めにほぼ全対応となるので、覚えておこう。

剣状態Ⓑをガードしてしまうと、アイヴィーが有利な状態で鞭状態に移行されてしまうが……

鞭状態⇧Ⓑとコマンド投げの二択に対しては、各キャラの最速技あるいは⇩Ⓐなどで割り込めるぞ。

アイヴィーのしゃがみ状態

相手の投げをしゃがんで反撃するのが得意なアイヴィーだが、しゃがみから出せる技は遅いものばかりで、下段攻撃への確定反撃はむしろ不得手といえる。アイヴィーに二択を仕掛ける際は、投げではなく下段攻撃を多用すること。

同じ理由で、強制しゃがませ性能を持つ技をガードさせるのも有効だ。技をガードさせて相手をしゃがませた場合、その相手は移動ができず、出せる技が制限される。アイヴィーは足の早さが厄介で、かつ強い技は立ち状態から出るものが多い。強制しゃがませ技を使えば、その両方を同時に封じることができるぞ。

強制しゃがませ性能を持つ中段攻撃と、スキの小さい下段攻撃を組み合わせれば、アイヴィーの自由を制限できる。

SCⅢ事典 [illegible]
アイヴィー補足:リング端に追い[illegible]

©SEGA

あの大会が復活!?
7月は岐阜へGO!

闘劇予選がほとんどの日程を終了、有力プレイヤーが多数決勝大会への切符を手に入れた模様（大苦戦した人も居るか!?）。その闘劇本戦を前に、一足先に“あの”ビッグな大会が満を持して開催されるぞ!!　数々の名勝負を生んだ「ダイオウ杯5on5」、バチャっ子なら参加すべし！

EVENT アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」続報

今月は、立石と長岡で開催された組み手イベントの様子をお伝えしよう。

まずは立石。意外にも初の東京での組み手となる同会場。数多くのギャラリーに見守られる中、最後の挑戦者として登場したのは、何と“伝説超人”「池サラ」氏!!　フルセットまでもつれたこの試合を、サマー2連発で押し切った「池サラ」氏がモノにし、会場は大いに沸いた!!

長岡会場では、この組み手のために1999勝の状態で待っていたプレイヤーが見事勝利！　参加者、ギャラリーが一体となって盛り上がったイベントとなった。

■7月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
7月21日(土) 13:00～※	クラブセガ 新宿西口 (東京都)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html
7月22日(日) 15:00～	クラブセガ 旭川 (北海道)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_asahikawa.html

※7月21日(土)開催分は「バーチャ神ちび太が行く、ぶらり組み手の旅・番外編」となり、参加条件が「メインキャラがリオンの人」となっています。参加される際にはご注意ください。

■勝者コメント(立石会場)

リングネーム	キャラ	コメント
レミ★ロメオ	ジェフリー	勝ったー!!
マッハ晶	アキラ	澤田 五郎 32歳 カヌー
IKESARAH	サラ	サマー！ サマー！

■勝者コメント(長岡会場)

リングネーム	キャラ	コメント
アマギン	ゴウ	ありがとうございます
逆走★十二楽坊3℃	ブレイズ	ファラオの呪いで あんらくし

「アットホーム」が身上(?)、ぶらり組み手の旅はまだまだ続く！　次回は番外編(リオンオフ会)と北海道だ！

■WINNERS ～今月の勝者たち～

レミ★ロメオ

マッハ晶

IKESARAH

アマギン

逆走★十二楽坊3℃

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

ちび太です☆　今月紹介するお店は、埼玉県の西川口にある「遊'S　西川口」です！

お店はJR西川口駅から徒歩圏内（詳細は下記HP参照）、『VF5』は対戦台が5セット（DX筐体×2セット、NET CITY×3セット）あり、待ちを気にせず遊べる台数なのがいい感じです！

毎月、何かしらの大会を開催していることも特徴です。7月7日（土）には公式大会が、8日（日）には3on3の大会が開かれるそうなので、近隣＆沿線の人は行ってみよう！

住所：埼玉県川口市並木3-7-1
電話：048-252-7015　**営業時間：**10時～24時
HPアドレス：http://www.youz7.com/

週末や夜がバーチャが盛り上がっている時間帯とのこと。店舗のHPに、地図はもちろんイベント予定・結果なども掲載されているぞ。

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで!　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

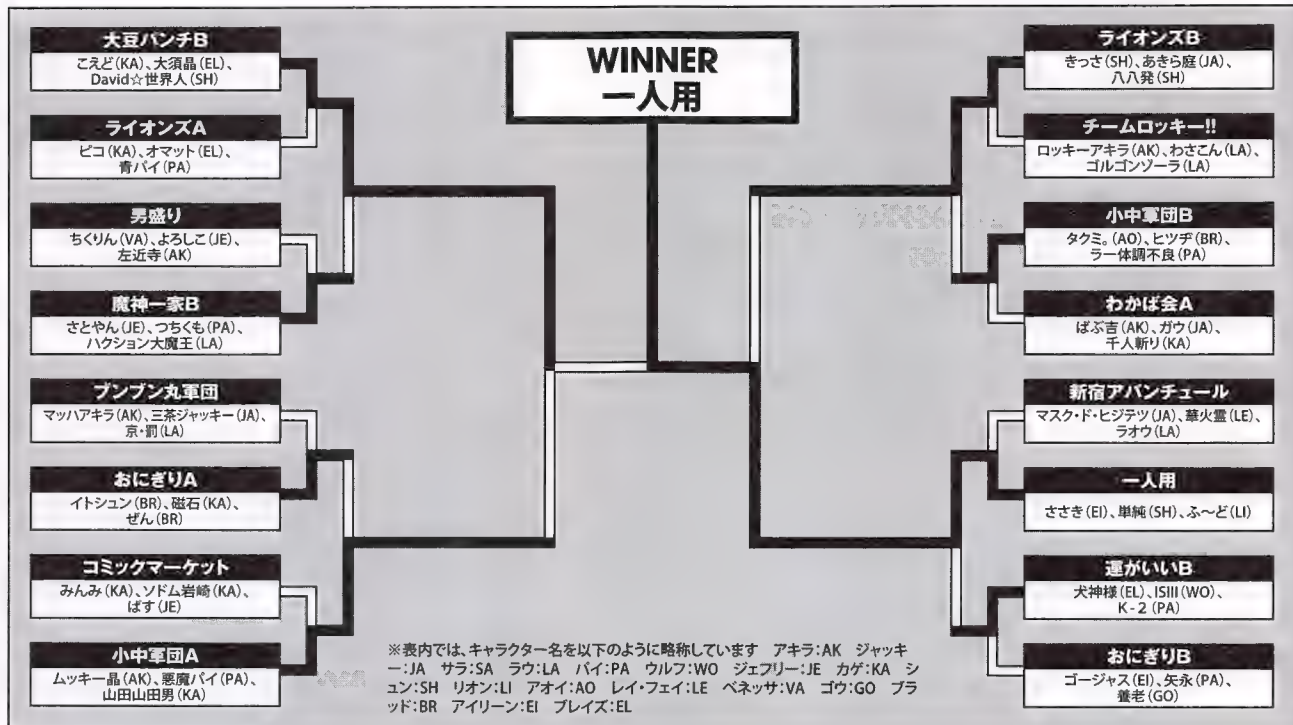
EVENT

最終戦はあのカード!?
2007 東京ベイエリアカップ vol.5 RESULT

毎回、何かしらのフックが存在するベイですが、「アニアキ」&「打撃マン」ら tb 勢が大挙して押し寄せるとはさすがに予想を超えていた（笑）。あげく、「アニアキ」vs.「毒ガス王子」なるカードが実現し、会場内は見事にエキサイト or 弱リアクション組に分かれたという（苦笑）。

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

試合は強豪が手堅く決勝トーナメントに駒を進めるお約束の展開。マンパワー系の3タテが相次ぐ中、準々決勝で米国ジャンキー「David」による記念すべき3タテが達成され、新たな局面を実感!? そしてこの「David」率いる（?）大豆パンチは決勝進出、“アメリカ人ベイ初制覇”に挑戦！ しかし、ここに“天龍”が立ちふさがり、激しい接戦の末、「ふ～ど」vs.「こえど」という 07 年5月時点での頂上対決（大将戦）が実現！ Wニュータイプの壮絶な差し合いは、観る者すべてに「老い」を感じさせる（笑）、頂上対決にふさわし過ぎる内容。最後は相性も手伝い（?）「ふ～ど」が3－1で勝利！ 米国人の野望はついえたが、代わって「一人用」4年越しの初Vが達成された!!

EVENT

まさかの復活！ VF中部の巨頭、始動す!!
2007　ダイオウ杯 5on5

『VF5』稼働以来、ずっと沈黙を守っていた東海勢のより所「ダイオウ」が、新社屋完成記念（?）として、このたび正式に 5on5 を開催することが決定しました！

昨年のファンタジスタ（岡山）での大会以降、5on5 は開催されなかったのですが、VF の本当の楽しみ方を知る者としては、7カ月ぶりとなるこの大会をカンタンに見送る訳にはいかないハズ。ホーム&アウェイ感、同地域との連帯感、レアな友人との再会 etc. といった“忘れかけた感覚”を取り戻すには絶好の機会であることは間違い無く、3連休の中日というのも後押ししてくれると確信しております。

さらに VFR 時代のお約束として定着した「エキシビションマッチ」が用意されており、これだけでも盛り上がれること請け合い!? 真の VF ジャンキーは奮ってご参加下さい！

バーチャの「だいご味」ともいえる5on5。申し込みは今すぐ！

EVENT INFO

- **大会タイトル：**「2007 ダイオウ杯 5on5」
- **開催日時：**2007 年7月15 日（日）
- **開催場所：**ゲームセンターダイオウ（058-274-3291）
- **会場住所：**〒 500-8367　岐阜県岐阜市宇佐南 3-7-5
- **開催時間：**13:00 ～点呼／ 14:00 ～スタート
- **大会形式：**5on5 勝ち抜き戦／予選リーグ→決勝トーナメント
- **エントリー：**ダイオウ HP にて事前 Web エントリー
- **受付期間：**6／24（日）～7／10（火）まで
- **参加料：**1チーム ￥2,500
- **ルール：**ジャンケンでコンパネ or 後決め、チーム内3キャラ使用など

※詳細はダイオウ HP（http://www.daioh.biz/）にてご確認下さい。

基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

A5判／304ページ／CD付初回限定版・予価:1,899円／ISBN978-4-89637-249-6

A5判／288ページ
定価:1,300円
ISBN4-89637-237-9

ファミダス キャラクター編

マリオ・アーサー・ワルキューレ……僕らを楽しませてくれた、ファミコンキャラたち。人気キャラ100人のウンチク話を詰め込んだ、キャラクター事典ついに登場！

B6判／152ページ／定価:1,260円
ISBN4-89637-229-8

ファミダス ファミコン裏技編

無敵やパワーアップ技など、懐かしのファミコン裏技が大集合！特別企画として、隠れキャラの生みの親「ゼビウス」遠藤雅伸氏と、ウソ技の生みの親「ファミマガ」MW岩井氏のインタビューを収録！

B6判／136ページ／定価:1,260円
ISBN4-89637-238-7

ゲーム屋人生 〜名越武芸帖〜

「龍が如く」の生みの親であるクリエイター名越稔洋が8年に渡り書き記した珠玉のエッセイがここに!!

四六判／232ページ／定価:1,155円
ISBN4-89637-239-5

はじめてのファミコン

「はじめてのファミコン」略して"はじファミ"。ファミコンを知らない今どきの子どもに、当時の名(迷)作ゲームを遊ばせたら、一体どんな反応を示すのか？ 20年の時を超えてジェネレーションギャップが生み出した新たな真実とは？

B6判／160ページ／定価:1,050円
ISBN4-89637-210-7

株式会社マイクロマガジン社 http://www.microgroup.co.jp/mm/
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル 03-3206-1641（販売営業部）

購入方法
ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。
お届けまでの日数は書店によって異なります。注文時にご確認ください。※定価はすべて税込です。

みんなで参加！ BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は「ミスターIIDX」ことdj TAKA氏に、満を持して発売されるアルバムとライブイベントについてうかがった。ベストアルバムとも言えそうな本作。dj TAKA氏が籠めた想いを受け止めよ！

名曲が一堂に会す DISC1

——まず、アルバムが完成した今の率直な感想は？

TAKA とりあえず肩の荷が下りてほっとしていますね（笑）。作り終わってみて、思うようにやれたことがほとんどなんですけれど、悔いが全く無いと言えばウソになってしまうので、また次に何かやる機会があればそのときに生かせればなと思います。

——そのアルバム「milestone」ですが、どういった想いを籠めて付けたのでしょう。

TAKA 「milestone」っていろんな意味があるんですけれど、僕の場合は「ここまで来たという現段階の僕」という意味で、ここに石を置いたという感じですね。たくさんの曲が入っていますが、それらはここで終わりではなく、この先に続くための途中経過を表しているという。

——いいですね。まだこれから先がありますからね。

TAKA ええ、続いていきますからね。そういう意味が何だか合っている気がして付けました。

——選曲はどうやって決めたのでしょう？

TAKA いろいろ作ってきた中での、自分の好きな曲やゲームや音楽を楽しんでくれている人たちが良いと言ってくれている曲を集めました。

——全体的なアレンジは？

TAKA かなり変わっているものと、ほぼ原曲のイメージ通りのものといろいろですね。大きく変わっているものとしては"Votum stellarum"や"V"。ほかにも"ABSOLUTE 2007"は全く新しい感じになっていますね。特に"V"は、もともとビバルディという偉大な作曲家が作った曲で、僕が「これはIIDXのゲーム性に合うな」と思ってゲーム化したトラックだったんです。今回は折角だから生のバイオリンとチェロ、ヴィオラの人に演奏をお願いして、生演奏とダンストラックを融合させて収録しました。

——それはすごそうですね。別の曲になりますが、"Tomorrow Perfume -vocal version-"というのは？

TAKA この曲はAiMEEさんという今回初めてコラボレートした方に歌っていただいています。ほかにも新曲の"Blue Rain"も歌っていただきました。

——その新曲"Blue Rain"なんですが、このアルバムに入れることになったきっかけは？

TAKA 実はこの曲は、随分前からあった曲だったんです。2003年とか2004年くらいのときに、Ryu☆と「一緒に曲を作ろう」っていう話をしていまして、僕がたたき台を作ってRyu☆に渡したままになっていた曲なんですよ。

——それはゲームに収録するために作っていた曲なんですか？

TAKA いえ、そういうわけではなく、仕事を超越した感じ……言ってしまえば趣味ですね。その曲が結局お互い忙しくなってしまってそのままになってしまっていたことを思い出して、今回しっかり作ってアルバムに入れることにしました。

（次ページに続く）

dj TAKA、ファーストアルバム「milestone」を語る

DISC1

- [illegible]
- Tomorrow Perfume -vocal version-
- Votum stellarum -forest #25 RMX-
- ABSOLUTE 2007
- V -conclusion-
- pandora -English version-
- thunder
- snow storm -original mix-
- AA
- INORI
- Blue Rain
- lower world
- Frozen Ray
- One More Lovely [illegible]

DISC2

- spiral galaxy -L.E.D. STYLE SPREADING PARTICLE BEAM Mix- ／ L.E.D.
- THE SAFARI -Ryu☆remix- ／ Ryu☆
- Don't Stop! -kors k mix- ／ kors k
- I'm In Love Again -DJ YOSHITAKA REMIX- ／ DJ YOSHITAKA
- Rainbow Flyer -In The Dream Mix- ／ Sota Fujimori
- Giudecca -Remo-con RMX size M- ／ Remo-con
- A -少年A- ／ 少年ラジオ
- MOON -Sun Mix- ／ AKIRA YAMAOKA
- こっちを向いてよ -midnight jazzin' mix- ／ TOMOSUKE
- memories -still remain mix- ／ Tatsuya "good-cool" Furukawa
- 嘆きの樹 Arbre triste -a la viennoise- ／ Osamu Kubota
- GRADIUSIC CYBER -Vic Viper born duv- ／ dj nagureo
- Tangerine Stream -The catastrophe- ／ NAOKI underground
- Colors -[illegible] mix- ／ TaQ

dj TAKA

言わずと知れたIIDXのコンポーザー。サウンドディレクションも務め、メロディアスな楽曲からノリノリのダンスナンバーまで幅広い作風を持つIIDXを代表する人物。ちなみに[illegible]

一緒にアツくなれる仲間たちと気合いの入ったライブにします!!

多くのコンポーザーが携わるDISC2

――[illegible]ということなんですが、[illegible]にこだ[illegible]？

TAKA　そうですね。僕がアルバムを作ろうと思う前から、もうこの構想はありました。もしかしたらこのDISC2を作りたいがためにbeatnation Recordsを立ち上げたと言っても過言ではないくらい（笑）。もともとDJのアルバムではよくあることで、そういうカルチャーをすごくいいなと思っていて、自分がリリースするときは絶対やろうと思っていました。

――[illegible]

TAKA　最初に、お願いしたい人をリストにしてみたんですが、30人くらいになってしまったんですよね（笑）。泣く泣く絞って今の形に落ち着きました。それにしても、声を掛けさせてもらったみんなが即答で「やるよ」って言ってくれて本当にうれしかったですね。

――そんな皆さんのリミックスの曲もかなりバラエティ豊かですね。

TAKA　せっかくなので、DISC1とは曲が被らないようにしました。でもDISC2は本当にいいですよ。これは名盤といえます（笑）。

――リミックスの対象アーティストと楽曲の組み合わせはどうやって決めたんですか？

TAKA　これはいくつかパターンがあって、僕から「この曲をお願いします」という決め打ちもあれば、リミキサーの方から「この曲をやりたい」と言ってくれたものもありました。あとは、何曲か候補がある中から選んでもらったものもありますね。

――ちなみにTAKAさんの方から「この曲を」とお願いした方は？

TAKA　「memories」のgood-coolさん、あとは「Tangerine Stream」でNAOKIさんですね。

――では逆に、リミキサーの方から「この曲をぜひやりたい」と希望があった曲は？

TAKA　Yoshitaka君の「I'm In Love Again」だったりとか、L.E.D.さんの「spiral galaxy」、TaQの「Colors」も割とそんな感じだったかな。

――DISC2で、「これは意表を突かれたな」という楽曲はありますか？

TAKA　やっぱりRyu☆ですね。こいつはホント良い意味でバカだなって（笑）。以前も「合体せよストロングイエーガー」のリミックスで大爆発してくれましたけれど、今回もまたあれに負けず劣らずの大爆発を見せてくれました（笑）。あとSota君の「rainbow flyer」もすごいですね。DISC2は個性が集まった感じがしていて、とてもいいですよ。

――アルバムのジャケットですが、このデザインは？

TAKA　このジャケットはHESという最高のデザイナーがデザインしてくれています。そしてこのジャケット、Webや印刷したものではシンプルに見えますが、実はかなり変わった特殊な仕様になっています。これは手に取ってからのお楽しみですよ。

――何かヒミツがあるんですか？

TAKA　これはただ印刷してあるだけじゃないんですよ。シンプルに見えてシンプルじゃない。ここもポイントですね。

――それにしても、今までアルバムが出ていなかったことを不思議に思う方も多いと思うんですが、これについてはいかがですか？

TAKA　実は随分前から「やりませんか？」というお話はいただきながらも、ゲーム制作の方で手が回らなかったり、アルバム制作に取り組むことに自分の中で消化しきれなかったり、いろいろな理由があったわけですが、TЁЯRAやあさきといった先駆者たちの積み重ねのおかげですごく取り組みやすい環境になってきたり、ゲーム制作の方も安心して任せられるようになったので、このタイミングで制作することを決めました。

――そうした気持ちの整理や、2枚組の企画とコンセプトが固まって、10周年の機に満を持して発売されるわけですね。何だか壮大な感じがします（笑）。

TAKA　いろいろやりたいことをやるために、時間がかかってしまったということもあるかもしれませんね。

ついに関西でもライブ開催！

――待ちかねていたIIDXファンも多いと思いますが、いよいよ大きなライブが開催されますね。

TAKA　過去に2回シークレットライブという形でやらせていただいたんですが、今回は大きな規模で関東と関西。東京以外の都市でやりたいという念願がかなった形になりました。やっぱりお客さんから「地方都市で」っていう要望がすごい多いんですよね。だから少しでも皆さんの要望に応えられるように、やれるだけ頑張って今回は大阪でも開催できることになりました。

――関東、関西それぞれ場所はどこなんでしょう？

TAKA　関東は川崎のクラブチッタで、関西はSAZA*Eというクラブです。SAZA*Eは有名なクラブで茶屋町の中心にありますね。場所の雰囲気も我々のサウンドに近くとてもいいところですよ。

――ライブの内容なども、今からいろいろ構想を練っていたり？

TAKA　そうですね。アルバムを作っているときに、作りながら盛り上がってくるとライブでかけてるシーンをイメージしたりしましたね（笑）。

――出演者に関しては？

TAKA　特別ゲストももちろんいますが、中心となるのはbeatnation Recordsのアーティストたちですね。特別ゲストについてはまだちょっとヒミツなので、当日までのお楽しみという感じです。後は、ライブグッズもいろいろ作りたいなと思っていて、今仕込んでいる最中です。遊びに来ていただける方は、そちらも楽しみにしていてください。

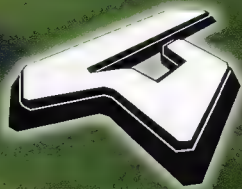
――それでは、最後に一言お願いします。

TAKA　僕がアルバムを出せたのも、周りの皆さんのご協力、それと同時に応援してくださる方々のおかげです。「本当にありがとうございます」という感謝の気持ちが一番伝えたいことです。このアルバムを聞いてもらうことで、何かしら感じてもらえて、何かの役に立てたならうれしいです。もちろん僕にとっても今後すごくプラスに作用すると思っています。今後の作品も楽しみにしてもらえたらうれしいですね。

（2007年6月　コナミデジタルエンタテインメントにて）

milestone

6.29 On Sale
価格：3,150円（税込）
CD2枚組
※コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）での専売となります。

TAKA氏自身が好きな曲、そしてファンからの人気が高い曲、そんな名曲たちを全曲アレンジを変えてDISC1に収録。DISC2には、TAKA氏に深く関わるさまざまなアーティストたちがリミックスした楽曲が入っている。TAKA氏のファーストアルバム[illegible]、楽しさと感動が詰まっているぞ。

beatnation summit beatmaniaIIDX premiumLIVE

IIDXライブ開催!!

合計840組、1,680名を招待！

開催日時、場所

関東会場　CLUB CITTA（神奈川県川崎市川崎区　川崎駅より徒歩5分）
8月11日(土)　14:00開場　15:00開演　19:00終了
関西会場　SAZA★E（大阪府大阪市[illegible]　梅田駅より徒歩15分）
8月19日(日)　14:00開場　15:00開演　19:00終了

出演予定アーティスト

dj TAKA
L.E.D.
DJ YOSHITAKA
Sota Fujimori
kors k
Ryu☆

ほか、
特別ゲストも登場予定！

応募方法

ChanceA CDを購入してGET！

コナミスタイルにて「beatmaniaIIDX 14 GOLD サントラ +dj TAKA アルバムセット」を購入し、7月1日までに商品を受け取った方の中から、抽選で関東会場に300組600名様、関西会場に100組200名様が招待されます。応募詳細はコナミスタイルにてご確認ください。

ChanceB 『GOLD』をプレイしてGET！

【応募期間】　6月29日（金）10：00～7月31日（火）18:00
【当選人数】　関東会場：300組600名様
　　　　　　　関西会場：100組200名様

期間中に『beatmaniaIIDX14 GOLD』を3回プレイするごとに一回、抽選権が得られるぞ。ただし、e-AMUSEMENT PASSを持っていてKONAMI IDを登録しており、携帯サイト「コナミネットDX」に入会していることが条件。そのため、e-AMUSEMENT非接続の筐体でのプレイはカウントされない。なお、抽選開始は7月18日（水）。6月29日（金）～7月18日（水）の間には、プレイ回数を貯めることはできる。

Another Chance

【期間】8月1日（水）10:00～3日（金）18:00
【当選人数】　関東会場：30組60名、関西会場：10組20名
ChanceBに当選しなかったプレイヤーを対象に、再抽選があるようだ。詳細は、決まり次第下記アドレスの公式サイトにて公開予定！
http://www.konamistyle.jp/sp/beatnation2dx_live/index.html

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃

BEMANIシリーズの全商品広報担当です。ヘッドラインニュースとブログで、広報だからこその話題を提供しています。見出しで気になった話題はブログで情報発信してるのでチェックしてくださいね。

- PS2版『ポップン14』新情報！　あんな楽曲こんな楽曲そして……!?
- PS2版『IIDX13』コナミスタイル特別版の内容が明らかに!!
- ポップン4コマがカラー＆音が付く豪華リニューアル！
- IIDXフィギュア第1弾「彩葉」商品化が決定!!
- dj TAKA、「milestone」disc2のリミキサー14人と対談動画を配信中！
- MUSICフル♪オリジナルほっしーの楽曲配信うれしい1曲プレゼントも！

PS2版『pop'n music14 FEVER！』コラボ楽曲、ee'MALL楽曲と新曲山盛り！

今回はまず、注目の新曲をご紹介。BEMANIアーティストと「天元突破グレンラガン」のコラボ、Tatshが作曲したキャラクターソング「BREAK THROUGH THE DREAM」（Tatsh feat. シモン＆カミナ）が収録されます！　ほかにもあんな人やこんな人が、PS2版用に新曲を制作。だれのどんな新曲が収録されているかは、今後の公開を待とう！

好評のミニゲームでは、店舗イベントでおなじみのフィーバー戦隊が登場。隊員を集めて、フィーバーロボで出撃だ！　このミニゲームをクリアしたりアーケードモードをプレイするとee'MALLポイントがもらえて、ee'MALL楽曲と交換できます。こちらの楽曲も要注目ですよ！

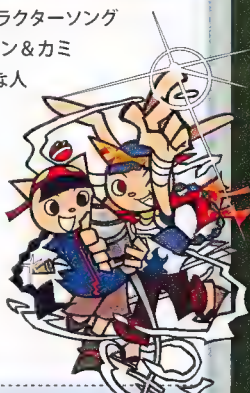
音乃のオススメポイント♪

0.5刻みHI-SPEEDオプション先行収録

何とファンにはうれしいポイント、アーケード版『pop'n music15 ADVENTURE』で採用された0.5刻みのスピード調整を、PS2版では『14』から先行して導入！　また、FREEモードの設定に"ノルマ"の設定が新たに追加されています。あなた好みの設定で、好きな曲をより自由に遊べるように！　さらに、液晶やプラズマTVでプレイしたときの描画遅延に対応するために、プレイ中の判定タイミングの調整機能も搭載してるのです。より遊びやすくなって登場なのです！

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆叙事詩か楽園か？ 僅差での連続首位!!

	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【105.0pts.】
2nd	EDEN / TERRA	【100.0pts.】
3rd	CROSSROAD ~Left Story~ / Jun with TAHIRIH	【65.0pts.】
4th	Xepher / Tatsh	【55.0pts.】
5th	Second Heaven / Ryu☆	【40.0pts.】
6th	星をこの手に / DJ YOSHITAKA feat.星野奏子	【30.0pts.】
7th	VANESSA / 朱雀	【28.8pts.】
8th	花吹雪 ~ IIDX LIMITED ~ / S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	【27.5pts.】
9th	smile / miru_maki.gjw	【26.3pts.】
10th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【25.0pts.】

1st Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ Zektbach 105.0pts.

前回鮮烈な首位獲得を見せた「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」が、2位の人気曲「EDEN」にギリギリの僅差で勝り、連続首位を達成！ ランキングは今月も『GOLD』新曲で埋まり、まさに黄金時代とも言うべき歴史の変わり目がここに!?

投票者の声

曲、ムービーともに最高!!（岩手県 dj MOON君）／アニメも曲も最高です!!（東京都 青い榊さん）／「GOLD」の中では一番好きです！（[illegible] TAKA君）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆激動はなおも続く！ ひそかに異変も――？

	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【130.7pts.】
2nd	月光蝶 / あさき	【98.0pts.】
3rd	MODEL FT2 / Mutsuhiko Izumi	【78.4pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【65.4pts.】
5th	Venus / Tatsh+RayZY	【58.8pts.】
6th	[illegible] / あさき	【45.8pts.】
7th	CaptivAte～誓い～ / DJ YOSHITAKA feat. Ai	【42.5pts.】
8th	[illegible]ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【39.2pts.】
9th	ZЁNITH / TЁRRA	【32.7pts.】
10th	Magic words? / [illegible]	【29.4pts.】

1st ヒマワリ RIYU from BeForU 130.7pts.

連続首位を今月も防衛した「ヒマワリ」だが、ここ3カ月で2位「月光蝶」との差は次第に縮まってきている。さらに2位以下の激戦区でも、今月は「MODEL FT2」の目ざましい浮上など、かなりの順位変動が見られた。そろそろさらなる激変も見られるか!?

投票者の声

選曲するだけで元気になれます！（大阪府 TRANCER君）／歌詞が神!!（埼玉県 Bis君）／プレイ中はノリノリで、[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆やっぱり強し？ 彩葉ふたたび首位に！

	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【202.1pts.】
2nd	緋浮美	【164.9pts.】
3rd	夏天	【127.7pts.】
4th	ツガル	【95.7pts.】
5th	リリス	【47.9pts.】
6th	エリカ	【45.2pts.】
7th	鉄火	【42.6pts.】
8th	[illegible]	【41.0pts.】
9th	土蜘	【38.8pts.】
10th	セリカ	【37.2pts.】

1st 彩葉 202.1pts.

先月までは[illegible]・緋浮美に首位を譲っていた彩葉だが、ここに来て実力を再発揮！ ランキングは再び最近の三強の形に落ち着いた。しかし相変わらず緋浮美や夏天には熱いコメントが多数寄せられており、人気は衰え知らず。再逆転も、あって当然!?

投票者の声

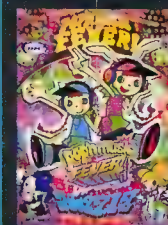
かわいいです！（東京都 TLC君）／不動です。（大阪府 [illegible]君）／もう1度1位に！（福島県 [illegible]君）／三姉妹の長女の出番、まだですか？（岐阜県 SIVA☆Hiro君）

KONAMI MUSIC モバイル 月間ダウンロードランキング

	曲名 / アーティスト
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music15 ADVENTURE)
2nd	Blue Rain -radio edit- / dj TAKA VS Ryu☆(milestone)
3rd	[illegible] / あさき(神曲)
4th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
5th	夢幻ノ光 / TERRA(REVOLUTION)
6th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)
7th	月光蝶 / あさき(神曲)
8th	The Smile of You Japanese Ver. feat Vo. heidy / Heidy(エレピッコ)
9th	ロクブテ / 水玉フミッパーズ(pop'n music15 ADVENTURE)
10th	Frozen Ray(original mix) / dj TAKA(beatmaniaIIDX 6th style)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

ふと気が付くと、脳裏にフレーズやムービーがよぎる。そんなBEMANI FREAKSのためのランキング「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、熱いコメントとともに寄せられる投票をお待ちしています！

投票はアンケートハガキの自由欄をお使いください。3部門それぞれの1位から3位まで、最大九つの対象を選んで投票できます。投票するキャラや曲を選んだ理由、応援コメントなども添えてもらえるとなおGOOD！

今月は、PS2版『pop'n music14 FEVER！』の販促用ポスターを3名様にプレゼント！

こなみっくす リレーコラム

第18回 wac

やあみんな良い子にしてたかな？ メガネのおじさんですよ。

コラムのバトンをくれた小粋なやさぐれおじさんことTOMOSUKEさんはじめ、五月病な人たちは完治されましたでしょうか。六月になると五月のせいにできなくなって大変ですね。そこをいくと僕は12カ月フル稼働の1年病を売りにしてますから今月も堂々とバッチリ病んでますよ。わーい、相変わらず何もかもめんどくせー！ なのにやることは笑えるくらい山積みでして。毎朝電車に乗りながらも、いっそこのまま電車に乗って何となく記憶喪失になってだれも知らない海辺の町まで行ってなりゆきで漁師になって素朴な海女の娘さんとゆきずりの恋に落ちてしまってええとええとそれからそれからと思いながらもそのささやかな夢を全身全霊で打ち消しながら出社してるわけですよ。そんなわけで毎日朝からヘトヘトなのです。

さてともかくアルカディアのコラムなわけですが。今時、雑誌という紙媒体の情報というのもなかなか良いもので。矜持(きょうじ)感じますね。矜持。今はネットに情報が氾濫してるだけに、ルールが個人の良心に委ねられているところがあって、そのへんの節度がにんともかんともな気がしますね。そんなカオスな状況も面白いし嫌いじゃないですけど迷惑を被ってる人も少なからずいるんだろうな。

やっぱりね、ネットでたいていのことは分かる、分かった気になれる御時勢ですが、自分の目で見たものこそが本物だと思うのですよ。先月北海道行ったついでに動物園寄ってきたんですが、やっぱネットの動画やテレビで見るのとは違うんですよ。目の前でシロクマが立ち上がったりメシ食ったりやさぐれてたりしてるのは。何もしてない時間も多いけどそれがシロクマの真実の生なのも確かで。

どっかの園長さんが、人間は定期的に動物園へ行って自分も動物であることを思い出した方がいい、とか言ってましたが。ネット世界に生きる方々も、ゲームセンター行ってゲームから直に情報を受け取って自分がアーケードゲーマーであることを思い出した方がいいと思いますよ。まあ、何が言いたいかと言うと、あれだ、いろいろ自重してくださーい。つねりきれませーん。

さて、次回。そこら辺で聖剣を振りかざし僕らには見えない魔物をぶった切っていた危ないおじさんにバトンを託そうとしたのですが「お断りです何故ならネットで毎週日記書いているからです」と言うと光線銃に持ち替えて新たなステージに向かってしまいました。ちくしょい貴様もネット側の人間か！ そこでネットに染まっていない人を求めて神戸へとバトンを放り投げました。

僕ら古き良きアナログ人間の味方、ショッチョーさん！ 我らが矜持ぶちかましてくださせい！

次回はショッチョーさんが登場！

おぼれているのは水に？　それとも？

夏、はじまる。青春は水の服。暑中見舞い申し…

7GATSU

ガボッ

キャラクターランキング TOP3

彩葉
「や、やったー！　逆転1位やー♪ヒー姉撃破ー」

緋浮美
「ほほ……。嫌だわ彩葉さんたら(ゴソゴソ)」

夏天
「あ!?　またまた3位をいただきデス。いぇい♪」

キャラクター説明

『夏天』
シアティエン。本名はアルア゛。ナイアの妹。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『識』
ゲームセンターの店長。一児の父。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『セリカ』
美大生。猫が苦手なのを克服中。

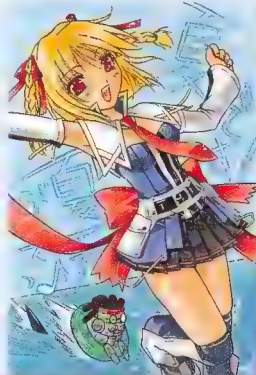
『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身。

『ニクス』
元、軍に所属。今はフリーター。ハーフ。

IIDXイラストギャラリー

来たる夏に、DJたちもそわそわワクワク!? 当コーナーではイラスト投稿募集中です。まだ掲載されていなくても、少しずつ上達している方も。まだまだ、皆さんの投稿をお待ちしております。

（埼玉県　にしきさん）

「夏です！　夏天デス！　うーみーにゃー♪」

「ちょっとシアー！　まず着替えよーよ～」

（大阪府　雅かげひとさん）

「うーん～！　空が高一い。歌いたくなるネー」

「あれ？　あ、あんなとこにいた。も～勝手に行かないの」

（北海道　秋宮ぴこぴさん）

「……てなわけで。ほら、な、夏だし？私もセーラー服に。」

「………。（か、かわいいかも）」

「……何よ。いいでしょ。こ、個人の自由でしょ」

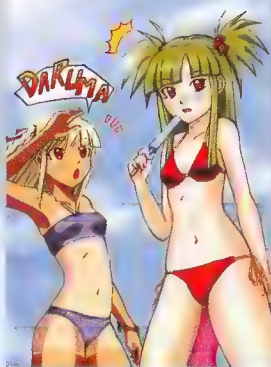
（兵庫県　猫太さん）

「いくぜ！　後悔すんな愚かな弟よ」

「やってやる！　こっちのセリフだぜバカ兄貴」

「あ、じゃん、拳！　グー!!!（バキャッ！）」

「ぐわっ!!?　き、きたねぇ……（ガクッ……）」

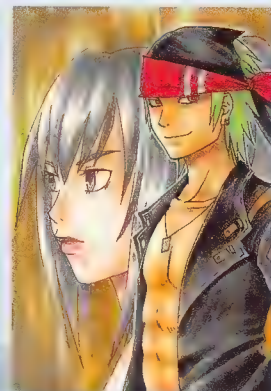
「許せ我が弟よ。これもお前を鍛えるため……。ん～。美味♪高級メロン」

「？　ツガー。何か飛んでる～。ダルマ？」

「ん～!?　ば、パラグライダーに双眼鏡～」

「ハハハハ。見える！バッチっすよ孔雀の兄貴ー！」

「どっせーい!!（ブンッ）」

「ぎゃぃーやぁぁぁぁー（バシャーンッ）」

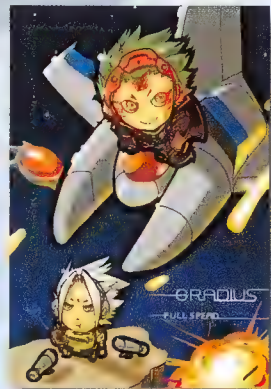
（香港　HGさん）

（愛媛県　蜂子さん）

「この街も喰われたか……。サクラ、まだ来ないか？」

「あぁ。D。こちらにもまだ気配は感じない……」

（東京都　あいちさん）

「あぁ～。すっかり夏ッスね～」

「夏は良いデスねー。スイカ冷えてマスか？」

（富山県　布橋さん）

「うぉー！　ズギュンバギュン!!」

「モグモグ。どう？　このホログラムCG」

(福井県 NATSUKI.さん)

「そろそろ俺の出番だぜ！ パーティーターイム！」

「…なんかな。華がねーっていうかな。オマエの場合」

(埼玉県 金田一零士さん)

「そ、それならさわやかにキメるぜ！ 夏らしく！」

「……いや。その花じゃなくて。オマエ自身が……」

(福岡県 白緑さん)

「な。そーいうわけだ。愚かな弟よ」

「ふーん。で、またか。またなのかバカ兄貴」

「あ、じゃん、剣！ チョキ!!!（キンッ！）」

「ぎゃーーー！（ドサッ…）」

(福岡県 皐月トミィさん)

「よし♪セーラー服装備。あ！（来た来た）」

「あ！ ……うーん。うん。う〜ん？」

「や、やっぱ着替えてこよっと（カァ〜）」

(福岡県 灰音さん)

「やっぱ夏といえばー。スク水で……ボァッ！（ゴキッ）」

「はーいはい。絶対に授業のぞくんじゃないわよ（グリグリ）」

「ふひぃ〜。コーヒーは心安らぐっす〜。」

「ケケケ。キュッキュキュのキューっと♪」

「エイリの帽子にゅ、油性マジックで……！」

(高知県 白石イオさん)

「どうかな〜。似合う？」

「ちょっと短いけど。うん良い感じ♪」

(鹿児島県 5丁目くん)

(千葉県 笹賀らんさん)

「日本の祭りはやっぱり良いなー。か〜っ」

「オイ。呑みすぎだぞ。酒臭い」

「わーはっは！ 今夜は無礼講。ブレイコー」

「だ、か、ら、触るんじゃない！（バゴッ）」

(静岡県 弥生さん)

「士朗〜。おまた……せッ!?」

「あ、来たかエリカ。ちょうどツガルちゃんと会ってな」

「すいません士朗さん。鼻緒が切れちゃって……」

「そ、そーなんだ!?（ドキドキ）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(181ページ参照)

トップブレイヤーが教える「壁」の越え方

「BEMANI トップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追究している当コーナー。今月からは彼らが越えてきた「壁」の一端を紹介！　これを読んでキミも「壁」を乗り越えよう。

※画面写真は、開発中の『DrumManiaV4 Rock×Rock』のものです。

上級者への道のり
トップブレイヤーが当たった「壁」とは!?

今回は『DrumManiaV2』のトップランカーに輝いたBEATDOWN氏にお話をうかがった。
どんな上級者でも一度は経験のある「壁」だけに、
上級者のキミはその当時を思い起こし、
初心者のキミはこれから、もしくは今詰まっているかもしれないこの「壁」。
読んでおいてソンは無いぞ!!

始めたころを振り返って……
BEATDOWN氏インタビュー

トップランカー決定戦「DrumManiaV2」部門優勝。どの楽曲でも、コンボ数・PERFECT率ともに高水準で抜群の安定感を発揮するプレイヤー。

――『DrumMania』で壁となった曲は？

BEATDOWN　初代『DrumMania』で登場した“Road for thunder”（EXT）です。この曲は、最初から最後まで手と足が交互に来るんですが、どうしても手と足が一緒に動いてしまって、かなり詰まりましたね。

――それを克服したのはいつごろでしょう？

BEATDOWN　詰まったときは、あっさり諦めて『DrumMania』から離れて別のゲームで遊んだりしていました。でも、1カ月ほど後にプレイしてみたら、なぜかクリアできるようになっていたんです（笑）。

――プレイしない期間が良かったのでしょうか？

BEATDOWN　そうですね。それに、そのやらない期間があったおかげで、詰まっていたときの手や足の悪いクセが抜けたんじゃないかと思います。あ、でも、クリアはできましたけど、動きはぎこちなかったですよ。きれいにリズム通りに交互でたたけているわけではなくて、GOODだったりGREATだったりと、ギリギリでのクリアでしたが（笑）。

――今、壁に当たっている人へのアドバイスをするとしたら、どんなことでしょう？

BEATDOWN　やっぱりだれしも、難しい曲をクリアしたいと思って難曲に挑戦しているんだと思いますが、そうすると、どうしても基礎の部分を無視しがちになってしまいます。そこで、壁に当たっている場合は一度自分のプレイを見つめ直して、基礎となる手と足の動き方を確認してみるといいと思います。あとはBEMANIシリーズ全体に言えることですが、苦手なところだけでいいので、譜面をちゃんと把握することですね。見てからどうたたこうか考えていると遅いので。その上で、「できない曲が練習曲」という気持ちでやり込むしかないです。

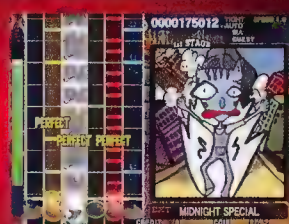
――でもさっきお話していたように、詰まっているときにあまりやり込み過ぎるのも……。

BEATDOWN　そうですね、あまりいいことではないと思います。だから単純に「やり込め」とか「時間を空けろ」とか言えないのが難しいんですよね（笑）。でも、やれば必ずうまくなるので、諦めないでプレイし続けてほしいと思います。

壁を超えるための３カ条

- その１　煮詰まったらクールダウン
- その２　自分にとっての難所となる譜面を把握して練習
- その３　譜面ごとにスティックへの力加減を考える

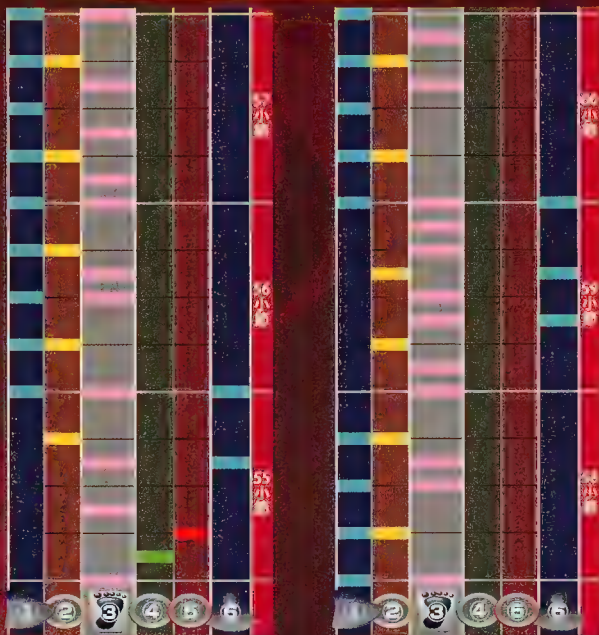
Pick up!

そのほかには、“MIDNIGHT SPECIAL”なども手と足が一緒に動いてしまいやすい曲。『V3』に収録されているのでプレイしてみては？

だれしも避けては通れない「壁」を越え、その先の高みを目指せ！

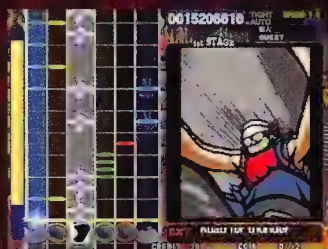
今月の課題曲「Road for thunder」EXT

BEATDOWN氏のインタビューで挙がった"Road for thunder"(EXT)は初代『DrumMania』の楽曲。現在稼働中の『V3』では復活曲としてプレイ可能になっている。今ではより高難度の楽曲が多数存在するが、初代稼働時では本楽曲もそれなりの難度を誇った楽曲といえる。この曲は最初から最後まで絶え間無くバスドラムとハイハット、スネアをたたく譜面になっているため、一見単純で簡単そうに思える。ところが、一度リズムを崩すとバスドラムとハイハットのタイミングが合わなくなり、即ゲームオーバーということもあり得る初心者キラーな楽曲だ。特にバスドラムは要所で2連、3連も出てくるため常に気を抜けないぞ。

終始似た譜面が続くため、初心者はリズムを崩しやすい曲だ。

POINT 55小節目 手と足が同時に動く……

この曲は、リズムが単調なのですが、終始足と手を別々に動かしながらたたいていかなければならないので、足と手が同時に動いてしまう人にとっては、初っ端から難所といえます。僕も当時は最初でズレて即ゲームオーバーということもありました(笑)。そのため、まずは足と手を別々に動かすことを意識することが重要です。どうしても一緒に動いてしまう人は、まずバスドラムをオートにして、手の動きから覚えてみましょう。オートにしていてもバスドラムの譜面は見えるので、足の動きもある程度練習できます。

その後手の動きを覚えてきたら、バスドラムのオートを外して今度は足の動かし方を覚えていきましょう。この段階を踏むだけでもかなり感覚が変わってくると思います。

ポイントの55小節目ですが、ハイハット①とスネア②から一瞬ハイタム④、ロータム⑤に変化するので気を付けましょう。定期的にこれに似た形になるので、曲全体を通して手と足を別々に動かす練習としては最適だと思います。

55小節目のほかにも、ハイハットとスネアからハイタム、ロータムを挟む部分が何回か登場します。意識をしていないと慌ててしまいリズムが乱れてしまいますから、気を付けましょう。

上達の瞬間は突然やってくる!?

BEATDOWN的精神論!?

上達にはテクニックは欠かせない要素だが、そのほかにも実はメンタル的な部分も上達に関わっている。そこで、そんなメンタル的な部分についてBEATDOWN氏に語ってもらった。

DrumManiaシリーズは、ほかのBEMANIシリーズと違って、手と足が同時に動いてしまうという「壁」があり、それはだれしもが必ず当たるものだと思います。僕も類に漏れずその「壁」に当たりました。僕は一時期プレイしない期間があって、その後やったらクリアできるようになっていましたが、実はこの「やらなかった期間」が良かったのではないかと思っています。

もちろん、試行錯誤自体は必要なことです。例えば左の「3カ条」で挙げたことですが、スティックの持ち方にしても、譜面によってちょうどいい力加減は変わってきます。軽く持ち過ぎてたたくとスティックが飛んでしまったり、力を入れ過ぎて連打すると疲れてしまったりします。ダメだと思ったら変えてみることは重要です。それでも、何をやってもできなかったら、引いてみるのもいいかもしれません。僕の場合は、やらない期間のおかげで悪いクセが抜けたんだと思っています。

ちょっと話は変わりますが、PERFECTが出るようになったときにも急激な変化がありました。PERFECTが出ずに悩んでいたとき、当時オープンスタイルだった僕はクロススタイルに変えました。それから目標だったスキル1200を達成するまでひたすらプレイしていたんですが、PERFECT率は上がらなかったんです。そして目標のスキル1200を達成した後、メインカードとは別にカードを作ってプレイを始めたんですが、そうしたらいきなりPERFECT率が上がったんです。これには僕も驚きました。このときは、スキル1200という目標ばかりを目指していたこともあり、本当にがむしゃらでした。でもその目標を達成できたこと、そしてカードを変えたことでフッと体から余計な力が抜けたんだと思っています。こういうこともあるので、詰まったり悩んだりしたときは、一度落ち着いてプレイを見直したり、少しだけ休養期間を入れてみるのもいいのではないでしょうか?

がむしゃらに頑張ることもいいが、どうしても煮詰まったら一度休んでみるのも上達への近道!?

Let's ⅡDX !!

今回は「これから始めるⅡDX」が合言葉!! ⅡDXの持つ魅力とその味わい方を、他タイトルのプレイヤーのお話を交えつつ徹底解説するぞ!! 解禁情報もお見逃し無く。

beatmaniaⅡDX14 GOLD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年2月（稼働中）
■使用基板：

Text:ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

今年の夏はⅡDXにノメリコメ!!

STEP1 あの筐体の前に立ってみたい！ 知っている曲をたたく楽しさ!!

「知っている曲のリズムに合わせてボタンをたたく」ことこそ、「ⅡDX」の基本にして最大の楽しさ!! まずは一度味わってみよう。

まずはBEGINNER MODEをプレイしよう。ⅡDXを代表する楽曲や他BEMANIシリーズの名曲が、簡単な譜面で楽しめるのだ。

「流れてくる音楽に合わせ、机やら椅子をたたいて遊ぶ」なんて経験、だれでも一度くらいあるのではないだろうか？ 知っている曲のリズムにノることの楽しさ。それこそ、「ⅡDX」をプレイすることで味わえる幸福感にほかならない。

昨今ではBEMANIシリーズの楽曲をTVなどで耳にする機会も増えているので、聴いたことのある楽曲が必ず見つかるハズ。とにかく一度筐体の前に立ち、コインを投入してみるべしッ!!

STEP2 気に入った曲をクリアしたい！ 指のホームポジションを知る!!

「ⅡDX」にも、「効率の良い指の配置」、いわゆるホームポジションはある。プレイに余裕ができたら指配置を意識してみよう。

両手ともに小指と薬指、親指を曲げ、左右対称の形で鍵盤の上に置いた状態、これがⅡDXにおける指のホームポジションとなる。スクラッチはどちらかの小指で担当するといい。

指固定のメリット

① スクラッチが簡単に！
② 譜面が見やすくなる
③ 階段も簡単に!!

①スクラッチしやすい

片側の小指を常にスクラッチの上に乗せておけるので、スクラッチ登場時も指の配置が崩れにくい。スクラッチと鍵盤とのコンビネーションにも対処しやすくなるぞ。

②譜面を左右に分けて把握できる

中心の鍵盤を境に譜面を左右に分け、「三つの鍵盤を三つの指で担当」、これが両手分あると考えよう。同時押しが認識しやすくなる。

③階段がたたきやすくなる

1234567など横につながった階段系譜面も、123を左手でたたく→4567を右手でたたくと考えるだけで、大幅にたたきやすくなるぞ。

BEATDOWN ノバアイ

若き『DrumManiaV2』初代トップランカー。DM以外のBEMANIシリーズもプレイしている模様。

最初のころは指２本（片手ずつ親指と人差し指）で遊んでました。でも、それだと全体にわたって譜面を見なきゃいけないし、同時に手をどこに動かすかも考える必要があって、難曲に苦戦してたんですよ。一気に上達したのは、「指固定」の概念を知り合いに教えてもらってからですね。指を動かすだけだから考えることが少なくて済む分、意識しなくても譜面が見えてくるようになったんですよ。

解禁楽曲紹介

beat#3スタートとともに解禁されたのは、超難度を誇る"GAZILLIONAIRE"コース。HYPER選択時は全楽曲の難度がANOTHERになる点に注意すべし!! また、段位認定ではSP、DPの"皆伝"が解禁。特に、DP皆伝は前作のそれを凌駕する凶悪な難しさだ。

最後の隠し曲は、『3rd style』収録の「Sense」その2007バージョン!!

エキスパートコース

GAZILLIONAIRE		
ジャンル	タイトル	アーティスト
HAPPY	Candy Galy	Risk Junk C
NU-NRG	電人、暁に覚れる。	L.E.D.-G
RECKLESS RAVE	GOLD RUSH	DJ YOSHITAKA [illegible] Michael a la mode
RAVE	Sense 2007	good-cool
SuperNOVA BEAT	Fascination MAXX	100-200-400

SPEED HOLIC		
ジャンル	タイトル	アーティスト
HARDCORE TECHNO	MAX 300	Ω
SPIRITUAL	桜	Reven-G
Happy	One More Lovely	Risk Junk
TECHNO	DUE TOMORROW	Mr.T
SuperNOVA BEAT	Fascination MAXX	100-200-400

段位認定

皆伝（SP）		
ジャンル	タイトル	アーティスト
[illegible] TRANCE	FIRE FIRE	[illegible]
CONTEMPORARY	嘆きの樹	金獅子
DIRGE	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato
HUMAN SEQUENCER	冥	Amuro vs Killer

皆伝（DP）		
ジャンル	タイトル	アーティスト
TECHNO	Logic Board	dj nagureo
DIRGE	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato
TRANCE	quasar	OutPhase

STEP3 さらにモチベーションを上げたい！ ライバルとの競い合いがアツイ!!

負けられないライバルがいるだけで、スコアアタックの面白さは一気に倍増!! まずは腕前の近いライバルを探してみよう。

ただ漠然と遊ぶよりも、目標を掲げてプレイした方が得られるモノは多い。特に、ライバルとの競い合いがオススメ!! スコアで上回ったときの充実感はもちろん、「負けられない」という気持ちが上達の後押しをしてくれるハズだ。

①勝ち曲、負け曲が分かる！

②曲のどの部分が得意か分かる！

WINフォルダにはライバルに勝っている曲が、LOSEフォルダには負けている曲が表示される。

ライバルの探し方!!

自分に近い実力を持ったプレイヤーをライバルとした方が、勝負はより白熱するもの。そこでまずは、公式サイトのランキングや、携帯サイトで新たに開始された自動検索サービスを利用して、エキスパートコースのスコアや段位認定の達成率が自分と近いプレイヤーを見付け出そう。あとは、下記のカコミを参考にライバル登録すべし!!

ライター ハメコ。ノバアイ

本誌ⅡDX攻略ライター。音ゲーだけでなく、アーケードゲーム全般を幅広くプレイしている。

顔見知りのライバルが高いスコアを掲げて待っている……。負けず嫌いの自分としては、それだけでやる気が出てきちゃうよね（笑）。スコアで勝っても、負けたとしても、「お互いにプレイした」ってだけで次にライバルと会ったときに話が弾むし、楽しみが格段に増えるよ。

ライター TKYM ノバアイ

本誌格闘ゲーム攻略ライター。『GOLD』もかなりの腕前で、SPの「蠍火」(A)でAAAを達成しているとか。

一人で遊んでいると、満足できるスコアが出たらその曲をやらなくなっちゃうんだけど、そのスコアがライバルに抜かされていると「負けるかっ！」って感じでモチベーションが復活するところがいいですね（笑）。ライバルに負けている曲を地道に減らしていくのが楽しいです。

ライバル登録とは？

まずは携帯サイトで、e-AMUSEMENT PASSを登録。その後、「ライバル」という項目でほかのプレイヤーのⅡDX IDを入力すれば、そのプレイヤーをライバル登録できる。DjNameと都道府県からⅡDX IDを検索して登録することも可能だ。

e-AMUSEMENT アクセス方法

■ｉモード
iMenu⇒メニュー/検索⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■Yahoo!ケータイ
メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■もしくは、http://am.573.jp へ直接アクセス！
月額情報料：300円（税込315円） ※各キャリア共通

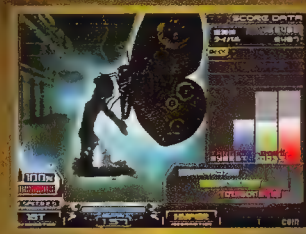
STEP4 スコアを伸ばしたい！ いろいろな楽しみ方を探そう!!

いろいろな遊び方を自分たちで考え、そして実行できるのがⅡDXの魅力でもある。ときにはそれが上達の糸口になることも!!

ライバルと折角知り合いになれたのなら、カードデータの上だけで競い合うのは正直もったいない。スコアを競い合う際に期間を設けたり、ミスの少なさ（BADとPOORの合計が少なかった方が勝利）で競ったり、Weekly Rankingの順位で争うなどなど、独自のルールを設定するだけで、いつもとは違った楽しみを味わえるハズだ。

ライター 飛鳥ノバアイ

本誌「GuiterFreaks」&「DrumMania」ライター。BEMANIシリーズはすべてプレイしている。

腕前の近い身近な友人複数人と、課題曲と期間を決めてスコアを競い合う、ってのがオススメです。メンバーで話し合って課題曲や期間、勝ったらジュース1本（笑）などのルールを決めるんですけど、実はルール決めのための話し合い自体がすでに楽しかったりするんですよ（笑）。

スコアグラフ表示を見れば、ライバルとのスコアの差は一目瞭然。勝敗に負けた側にはペナルティを課す、というのも面白いかも!?

pop'n music 15 ADVENTURE

ポップンミュージック 15 アドベンチャー

待ちに待ったイベント「わくわくミミニャミ探検隊」の情報を先行発表！　さらに通常隠し曲４曲の条件も公開！　バトルモードやチャレンジモードをやったこと無い人への遊び方など、盛りだくさんだよ!!

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：——

Text：赤男

待望のイベントがはじまるよ！　わくわくミミニャミ探検隊!!

お待ちかね!!『ADVENTURE』でのイベント「わくわくミミニャミ探検隊」の情報を、開始前に大公開！　イベントが始まるまでもう少し、これを読んで楽しみにしておいてね!!　今回のイベントは筐体ごとのイベントではなくe-AMUSEMENT PASSを使用して参加する形なので、みんなカードを使ってぜひ参加してみよう!!

期間中、プレイ終了後に遊べるこのイベント。初回のプレイでは、まず自分のキャラをニャミにするかミミにするかセレクト。その後、服の色を４色から選択することに。その後、服の色を４色から選択することに。服の色によって得意な地形があるかも!?　選択が終了したらルーレットを回すのだ!!

ルーレットでゲットしたポイント分、マスを進もう！一度進んだマスは自由に往復できるので、戻ってほかの方向へ進むこともできるよ。自分の周囲は、右上のTREASURE MAPで確認！　光っている点には、お宝が……!!　いろいろなお宝を、探検しながら手に入れよう!!

もう出せたかな?

残る通常隠し曲を公開!

前号に続き、通常隠し曲の条件をすべて公開! まだこれらの曲をプレイしていない人は、ぜひゲームセンターでプレイしてみよう!!

Simon Belmondo

悪魔城ドラキュラ

曲　名: 悪魔城ドラキュラメドレー
~ハイブリッド・ヴァージョン~
アーティスト: 山根ミチル
LV:15 (N) / 27 (H) / 39 (EX)
BPM:120~135

後半にやってくるピアノの旋律をたたく部分は、ハイパーでは両手でたたけるのだが、EXでは片手でたたくことになる。交互連打を押していない方の手で、リズムを崩さないようにポップ君をたたいていこう。

出現条件

①2ステージ目に隠し曲を出現させて背景を夜にし、通称コナミコマンド(4466373728)を入力する。
②そのステージをクリアする。

ラブポップ

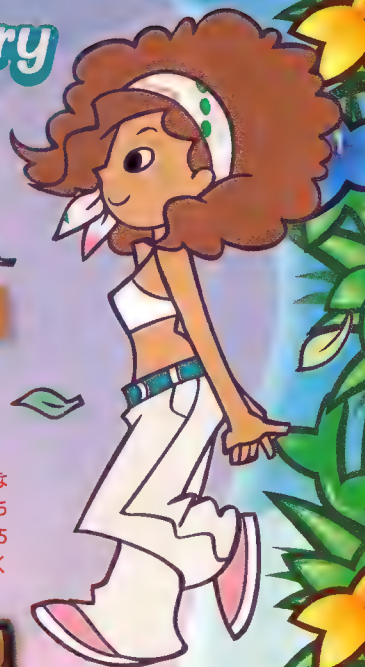
曲　名: 大好きだよ
アーティスト: KUMIKO
LV:20 (N) / 26 (H) / 34 (EX)
BPM:106

BPMが遅く、さらにリズムが変則的な部分があるので、GOODやBADが出がちなこの曲。自分の適性ハイスピードより0.5倍速上げてみると、いつもより取りやすくなるかもしれないぞ。

出現条件

①MY BESTが20位までそろった状態(隠し曲がMY BESTに入っていてもOK)にする。
②1ステージ・2ステージ目共にMY BESTカテゴリーのベスト3位以内の楽曲を選択。
③N, H, バトルN譜面ならパーフェクトで、バトルH, EXならNO BADでクリアする。

ボタン配置

2 4 6 8
1 3 5 7 9

出現条件に記された番号は、上記のボタン配置に対応しています。

アドベンチャー

曲　名: ポップン大冒険メドレー
アーティスト: ポップン探検隊
LV:16 (N) / 30 (H) / 35 (EX)
BPM:125~153

メドレーだけあって、曲のテンポがくるくる変わっていくので、HI-SPEEDオプションを合わせにくい。でも最高速のBPM153の部分が長めにあるので、一番早いBPMに合わせてHI-SPEEDを調整するのもいいぞ。

出現条件

①『15』ミミ、もしくは『15』ニャミを自キャラに選択する(BATTLEモード時は1P, 2P共に満たす)
②1曲目と2曲目の両方で以下の曲をクリア(順不同、同じ曲もOK)
フェアリーテイル(『ポップン10』)、カーニバル(『ポップン13』)、ディスコフィーバー(『ポップン14』)
③2曲目終了時点までにリザルトに"15"を四つ以上

ネジロック

曲　名: 螺子之人
アーティスト: あさき
LV:21 (N) / 35 (H) / 40 (EX)
BPM:100~170

通常隠し曲の中で最高難度を誇る曲。EXは前半の高速交互連打が超難関。だけど後半でゲージを回復することが可能なので、前半部分を見て諦めた人も、もう一度挑戦してみよう。

出現条件

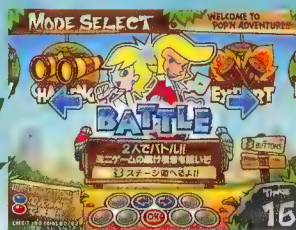
①爆走(SPIRAL)+最初から最後まで or ずっと!をかけた状態で1ステージ・2ステージともフィーバークリア。
②両ステージ共にあさき担当曲(下記参照)から選曲。
エレジィ(『ポップン10』)、ラメント(『ポップン12』)、コアダストビート(『ポップン13』)、演説(『ポップン14』)、ウェルフェア(『ポップン15』)

鬼-BE

3ボタンの小宇宙

BATTLEモードで遊ぼう！

友だちと一緒にポップンで遊びたいけど、レベル差があるから対戦しにくいと思ったことってあるよね。そんな悩めるポッパーに、今回はバトルモードのいろいろな楽しみ方を伝授しちゃうよ!!

3ボタンと侮る無かれ！ 対戦、オジャマ、スコアアタック、コンボと、ポップンのいろんな要素をぎっちり詰め込んだモード。それがバトルモードなのだ!!

チャレンジモードの隣にあるので、一度カーソルを合わせてみては？ 専用の選曲時のBGMもあるのでぜひ聞いてみよう。

プレイの途中でゲームオーバーにならない二人用のモード、バトルモード。ハイパーがある譜面は黄色ボタン同時押しで難度を切り替えられ、左右で別々に設定できるよ。選曲画面中に表示されるオプション画面では、1Pと2Pで左右ばらばらにオプションをかけないといけない。ちなみに、バトルモードにはスーパーランダムは存在しないぞ。

ポップ君をたたいていくとオジャマゲージが最高Lv3までたまっていく。そこで青ボタンを押して相手にオジャマを打ち込もう。その際に相手も青ボタンでオジャマ発動権を打ち返すことができるよ。

ハイパーとノーマルは、別々に選べるよ。譜面の中にはレベル差が少ないものも。

自分の好きなキャラを選ぼう。キャラクターによって打てるオジャマ違うよ！

実力が離れていたら……
ハンデ戦で盛り上がろう！

ポップン歴に差がある人でも楽しめるのがバトルモード。その大きな要因は、実力によってハンデが付けられること。レベルやオプションなど、いろいろな要素を組み合わせて実力が上の人と対等に勝負！ 実力もアップして一石二鳥!!

例えばこんなハンデが！

- ・NとHでのレベル差ハンデ
- ・HI-SPEED有り無しのスピードハンデ
- ・[illegible]
- ・片方オジャマ打たれっぱなしハンデ
- ・HIDDENを付けるなどオプションハンデ

実力差が無ければ同じ条件で遊ぶのも面白いけど、そうじゃない場合もきっとあるはず。そんなときは、ハンデを付けて楽しもう。左に挙げたように、ハンデはいろいろ。オジャマは発動時に点数を横取りできるので、より僅差になりやすくなる。大きい点数が奪えるように、オジャマを打つときはLv3までためてから打とう。青ボタンが押しにくい場合は、その間ポップ君を見逃してでも押した方が良いよ。

CHALLENGEモードとはちょっと違う譜面も！

3ボタンであるバトルモードには、面白い形をした譜面があるんだ。交互連打が縦連打になっていたり、階段譜面が変則的な形になっていたりとその形はさまざま。チャレンジモードでは使っていない場所にポップ君が降ってくることもあるよ。

中盤のドラムをドコドコたたく部分は、バトルモードのみにしかない譜面なんだ！

実録！ 編集VS.赤男 BATTLEモード地獄変

ポップン初心者の編集とポップンを初代からやっている赤男がバトルモードにて真剣勝負!! でもこのままじゃ勝負にならないので、赤男はハイパー譜面かつNSオプション、編集はノーマル譜面で勝負することに。果たして編集は赤男に勝つことができるのだろうか!? まずはNとHの譜面に差がある「ワンピース」で勝負を開始!!

余裕の赤男が、早速オジャマを発動！ 3ボタンで限界の編集は青ボタンを押す余裕などナシで惨敗……そこで、さらにハンデを足して「サイバーフラメンコ」で勝負するも、僅差でやはり赤男の勝利。

もはや開き直って逆ギレした編集が、上の「例えばこんなハンデが！」を全部盛りで赤男に投入!! 3曲目の「ガールフッド」にすべてをかける！ 勝負の行方は……!?

みんなもやってみてね！

3ボタン、5ボタン、そして9ボタンへ！
CHALLENGEモードにトライ!!

二人で3ボタンで遊んだり、一人で5ボタンに慣れてきたら次のステップへ!! チャレンジモードに挑戦してみよう!

少しポップンに慣れてきたら、チャレンジモードに挑戦してみよう。1曲目は失敗してもゲームオーバーにならないし、5ボタンを選択した場合でも選曲中に黄色ボタン同時押しで9ボタンにできるので、どっちにも挑戦できるよ。エンジョイモードとは違ったいろんな譜面や曲があるので、クリアできないことを恐れず、まずは一回遊んでみよう！

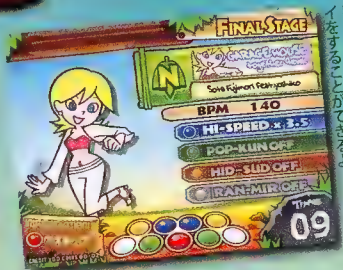
エンジョイモードである程度自信が付いたら、次のステップに進むべくチャレンジモードを選択しよう!!

ランダムセレクトでステップアップ

ある程度チャレンジモードプレイに慣れてきたら、ランダムセレクトでいろんな曲をプレイしてみるのはどうかな？　自分の今の適正レベルの部分を選択して赤ボタンを押すと、自動的に曲を選んでくれるんだ！　レベルごとに細かく段階があるので、初心者のポッパーも安心して選択することができるぞ。

コンピューターが選んでくれた曲はどんな曲かな？　ドキドキしながら選曲を待とう!!

お好みでカスタマイズ
オプションを選択しよう

難度を選ぶことも重要だけど、一番重要なのが「適正オプションの選択」。最初のうちはHI-SPEEDオプションのみ、徐々に譜面に合わせてランダムオプションなどを使い分けていってみよう。ハイスピードは1.5から徐々にプレイしていって、BPMと掛け合わせたベストなスピードを見極めるのが上達への第一歩だ！

カードを使っていると次のプレイ時にも同じオプション環境でプレイをすることができるよ。

楽しみ方は人の数だけ！

上達の秘訣は自分のペースで楽しみながらやること。好きな曲を何度もやり続けるのもよし、大きな目標を掲げてそれに向けて頑張るのもよし！　遊び方は無限に広がっているので、自分で模索してみるのも楽しみの一つだよ!!

『ADVENTURE』携帯サイト

[illegible]

[illegible]

pop'n music 15 ADVENTURE
プレーヤー情報
はらなかさんの
ステータス情報
使用キャラクター　ギタケン
使用オプション　HI-SPEED ×1.5

着実に進化し続けているポップンのデータ閲覧サイト。今後もドンドンいろんな要素が盛り込まれていくかもしれないよ。

名前の変更ができるように

[illegible]

過去20曲の選曲履歴が見られる

[illegible]

e-AMUSEMENTアクセス方法

■iモード
iMenu⇒メニュー/検索⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■Yahoo!ケータイ
メニューリスト⇒ケータイゲーム⇒ゲームパック⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合⇒コナミネットDX⇒e-AMUSEMENT
■もしくは、http://am.573.jpへ直接アクセス！
月額情報料：300円（税込315円）　※各キャリア共通

ポップンマンガを携帯で読む！　デジタルコミックス

Wショック

今気付いた
あ!本当だ!!

[illegible]

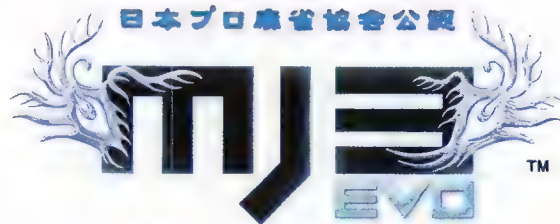
役を組み合わせて高得点を目指せ！

いくら和了（ホーラ）しても相手に差をつけられません。いったいどうしたら……先生、お願いします！

日本プロ麻雀協会の秦プロ監修の初心者麻雀講座も今月で3回目。基本的な役を覚えて、点数をアップさせよう。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション

■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年3月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

秦琴美プロ
キャッチフレーズは、「お茶目な雀姫」。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

STEP3：役を知ろう

Text：ケンちゃん
監修：日本プロ麻雀協会

LECTURE1 待ちの種類を覚えよう

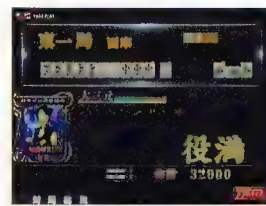
麻雀に存在する数多くの役を知らないと、高得点をゲットするにはドラ頼みになりがち。ここでは基本的な役を覚え、組み合わせて高い点数を目指そう。

麻雀には前回紹介した平和（ピンフ）、七対子（チートイツ）以外にも多数の役があり、また役によって和了（ホーラ）した時の点数に関わってくる翻（ハン）数も異なってくる。すべてを一気に覚えるのは大変なので、今回は基本的で覚えやすく、なおかつ他の役と組み合わせやすいものを解説していこう。翻（ハン）数は一つ増えるごとに点数が倍々になるため、うまく組み合わせることによって思わぬ高得点を一気に入手できる。

役の中にはチー、ポンを利用すると成立しないなどの条件や、鳴いても成立するが翻（ハン）数が一つ下がるなど、さまざまな制約がある。それらの注意点をチェックしながら、下記で紹介する役を覚えていこう。

役満（ヤクマン）紹介

役満（ヤクマン）は麻雀において最も高得点の役の総称。得点が高い反面、牌の組み合わせが限定されており、すべてそろえてなおかつ和了（ホーラ）するのは難しい。ここでピックアップした大三元（ダイサンゲン）とはこの役満の一つで、白撥中（ハクハツチュン）をすべて刻子（コーツ）（鳴いてもOK）＋1面子（メンツ）＋雀頭（ジャントウ）で構成される。なお、白撥中（ハクハツチュン）のいずれかを雀頭（ジャントウ）にすると小三元（ショウサンゲン）（4翻（ハン））という役になる。

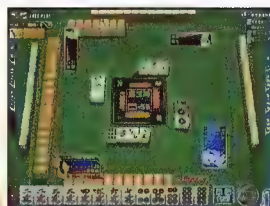
大三元（ダイサンゲン）

役満は子32,000、親48,000という高得点。チャンスがあれば狙ってみよう。

和了（ホーラ）例

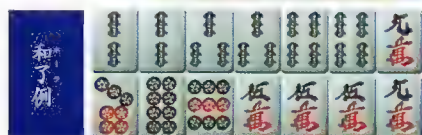
断幺九（タンヤオチュウ）（一翻（イーハン））

幺九牌（ヤオチュウ）（一九字牌）が一切含まれていない場合に成立する役で、門前でも鳴いても一翻（イーハン）となる。平和（ピンフ）とともに他の役と組み合わせやすく、また成立させやすいので、最も基本的な役といえるだろう。東風戦（トンプウセン）では、手牌にドラがある場合にまず狙ってみたい役。

和了（ホーラ）例

一盃口（イーペーコー）（一翻（イーハン））

萬子（マンズ）なら萬子（マンズ）のみ、索子（ソーズ）なら索子（ソーズ）のみで同じ順子（シュンツ）が二つある場合に成立する。ただし、門前（メンゼン）でなければ成立しない。同じ順子を門前（メンゼン）で二つ作っていても、手牌の他の構成で鳴いていたら成立しないので注意。平和（ピンフ）と組み合わせやすいのが魅力。

同じ種類の順子（シュンツ）を二つ同時に作ると成立する。他の役と組み合わせやすい。

一盃口（イーペーコー）の形を鳴いて作るだけでなく、他の部分を鳴いても成立しない。

和了（ホーラ）例

三色同順（サンショクドウジュン）（二翻（リャンハン）、鳴くと一翻（イーハン））

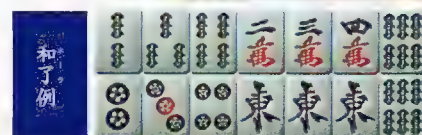
萬子（マンズ）、索子（ソーズ）、筒子（ピンズ）のすべてで同じ数字の順子（シュンツ）を作ると三色同順（サンショクドウジュン）が成立。門前（メンゼン）で作ると二翻だが、鳴くと一翻（イーハン）に下がる。この役だけで順子（シュンツ）が三つ必要なので、平和（ピンフ）や断幺九（タンヤオチュウ）とも組み合わせやすい。なお各種類で同じ数の刻子（コーツ）を作る三色同刻（サンショクドウコク）という役もある。

すべての種類で同じ数字の順子（シュンツ）を作ろう。他の役と組み合わせれば高得点。

鳴いても一翻（イーハン）なので、3種類ともに近い数字が固まっているときは狙ってもいい。

和了（ホーラ）例

LECTURE2 さまざまな役を覚えよう

手牌14のすべてを組み合わせて作る役も中には存在する。ここでは同じ種類の牌を集めて作ることができる、二つの役を紹介していこう。

混一色、清一色を知る

混一色は萬子、索子、筒子のうちいずれか1種類＋字牌で順子、刻子を構成し、四面子＋雀頭の形にする。門前で作ると三飜、鳴くと二飜なので、高得点になりやすい。

一方、清一色は、字牌を含めずに、萬子、索子、筒子のいずれか1種類で4面子＋雀頭の形を作る役。こちらは門前で六飜、鳴くと五飜と、和了した時の点数はさらに高くなる。

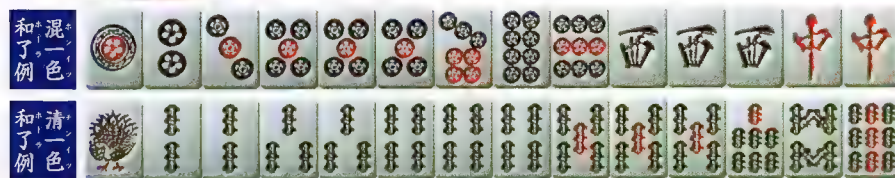
どちらの手も一見簡単そうに見えがちだが、成功難度は高く、アガリにくい。

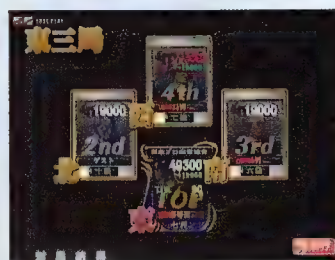
混一色、清一色は得点は高いけれど、捨牌の種類が片寄るので、狙っていることが分かりやすいのが弱点です。

混一色は字牌を使うので、役牌と組み合わせやすいのが特徴だ。

名前の通り手牌を見事一色に染めるのが清一色。成功難度は高い。

混一色 和了例

清一色 和了例

残り点数がマイナスになると

自摸やロン、または流局時に聴牌できず、ノーテン罰符を支払ったとき、だれかの残り点数がマイナスになると、たとえ東一局、二局だとしても対局終了となり、順位はその時点の点数で決められてしまう。そのため、自分の点数が残り少なくなった場合は、対局相手に振り込まないように注意したい。

まだ対局途中でも、だれかの点数がマイナスになったらその場で対局は終了。

残り点数が少なくなったときは、下の筋などに注意して捨牌を選んでいきましょう。和了することを捨てて守りに入るのも必要です。

LECTURE3 振り込まないための第一歩

和了していても、だれかに振り込んでいては点数は一向に増えることはない。相手が聴牌したと察知したときは、河にある牌から安全な牌を推測しよう。

相手の捨牌を見る

先生！ 役を覚えて和了できるようになったんですが、相手に振りこんじゃって結局負けるんですけど……。

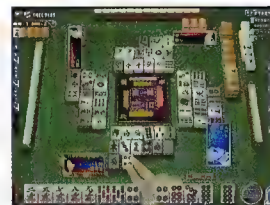
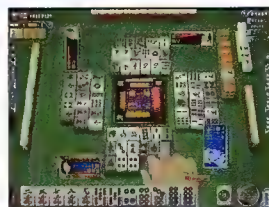
そうですね。振り込まないために、まずは対局相手の捨牌に注目しましょう。捨牌には必ず相手の手牌のヒントが隠されているので、気を付けていれば振り込む可能性はグッと減るはずです。相手の立直をやり過ごすには、その相手の捨牌と同じ牌を捨てましょう。一度捨てた牌はロンできないという決まりなので、振り込むことはありません。

相手の河にある牌は振り込む可能性が無い牌です。立直など、聴牌の気配がしたらチェックしましょう。

筋を覚えよう

手牌から安全な牌が無くなったんですけど、このあとはどうやって安全に捨牌を選べばいいんでしょう？

先ほど、一度捨てた牌では和了できないと説明しましたが、これ以外に相手の捨牌を見ることで、安全な牌を推測ることはできます。この推測方法の一番簡単なのは、【筋】を見ること。和了には一定の制限があり、和了形をなす牌が自分の河に捨てられている聴牌時はフリテンといい、この形で聴牌しているときはロンできません。具体的には三萬四萬を持っており、二萬五萬が待ち牌のとき、自分の河に五萬があるときは二萬をだれかが捨ててもロンを宣言できない、ということです。そのため、四萬が捨てられているときは一萬、七萬。五萬ならば二萬、八萬。六萬ならば三萬、九萬が比較的安全となる訳です。これは、可能性が高い順子を両面待していると"推測"しているだけなので確実ではありませんが、振り込む可能性は下がるはずですよ。

立直した相手の河にある捨牌はすべて安全牌。ここにある牌では和了されません。

立直されたときに安全牌が無い場合は、振り込まないように筋を選択しましょう。

危険を感じた場合は、あえて自分の和了を捨てて逃げるのもアリ。点数が減っては元も子もない。

筋牌の例

秦先生への質問大募集! 麻雀に関する質問を大募集! 質問はアンケートはがきの自由欄に書いて送ってください。採用された方には秦先生のサイン入りメンバーズカードをプレゼント!
前号のクイズの答え:伍萬。簡単すぎたかな? この伍萬を切ることで、一萬と四萬のどちらでもあがれる両面待ちの聴牌となります。

©SEGA

稼動直前! アンサー×アンサーならではのポイントをチェック!

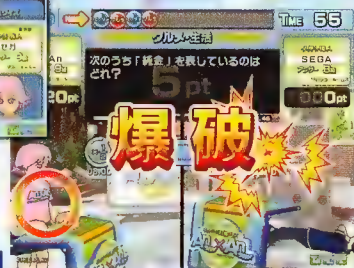
稼動を直前に控えた今回はゲーム内容をおさらい　プレイ前に目を通しておき、きたるべき対戦にそなえよう　Tシャツプレゼントもあるので見逃すな!

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン+タッチパネル
■発　売　日：2007年7月上旬予定
■使用基板：LINDBERGH RED

Text:マンモス丸谷

四人で戦う総当たり戦を勝ち抜き……

メインモードである全国対戦を選ぶと全国から四人がマッチングされ、総当たりのリーグ戦が開幕。1プレイで最低三回は対戦できる。三試合終わって上位二名はさらにプレーオフで優勝目指して戦うことに!

プレーオフで決着をつけろ!

プレーオフは1位抜けしたプレイヤーがクイズ形式を決定してスタート。"早押しビジュアルクイズ"など、プレーオフでしか選べないクイズ形式もある。ジャンルはランダムなので幅広い知識を持つ者が有利か!?

クイズに正解して40ポイントを先取するか、時間切れになった際にリードしていれば優勝。ミスせずにポイントを積み重ねていくことができるか!?　同ポイントの場合は1位で抜けたプレイヤーの勝利となる。

早押しで勝負が決まる1対1の真剣勝負

本作では基本的に早押しボタンを相手より先に押し、クイズに答えていく。ボタンを強くたたけば"自身あり!"といったエフェクトが発生。ボタンは頑丈な作りなので遠慮せず力強くたたき、相手にプレッシャーをかけていこう。

駆け引きを生む多彩なクイズ形式

問題が隠された状態からはじまる"虫食い"や、複数の答えを交互に選ぶ"多答フィニッシュ"などバリエーション豊かなクイズ形式が用意されている。それぞれ独自の駆け引きがあるので、どのクイズも白熱すること間違いなし!

セガのクイズ王が本作を語る! アンサー×アンサー ディレクター 磯部氏インタビュー

——まず、まだ触ったことがないプレイヤーもいるかと思いますので、「アンサー×アンサー」がどういうゲームなのか教えてください。

磯部　1対1で戦うクイズゲームで、操作が難しいとか、うまくなるのに練習が必要とか、そういった難度が高いゲームではなく、家でクイズ番組を見ているようなノリでプレイできるゲームです。

——ジャンルが「ネットワーク対戦クイズ」とうたっているということで、"対戦"という部分にこだわりがあるのでしょうか?

磯部　そうですね。友達と対戦するという楽しみもありますが、全国の顔の知らない人と戦い、勝った負けたという喜びが大きいかなと。

——ロケテストの反応はどうでしたか?

磯部　普段ビデオゲームをあまりプレイしないカップルや親子連れといった人たちに和気あいあいとプレイしていただいていて、うれしかったです。一方で、クイズ好きと思われる方に何度もやっていただけたりと広い層を取り込めていると思います。

——ロケテストの結果、変更された点はありますか?

磯部　「答えが分かったのに相手に先に押されて答えられなかった!」という悔しさや、その逆に「先に答えられた!」という喜びをより味わってもらえるように、最初はどんな層でも楽しめるように簡単な問題を増やしました。

——早押しということで、メモや写真を撮って覚えるといった攻略法は有効ではなさそうですね。

磯部　メモを取っているヒマがないというか(笑)。問題の作りかたも工夫しています。一問多答クイズなら、画面に表示されない答えを用意しているので、飽きずに遊べると思います。問題と答えを暗記するというのは必勝法ではないと思いますね。

——メモが有効ではないということで、逆にこの作品ならではの攻略法はありますか?

磯部　プレイを重ねながら問題の先の方を読むようにすると負けにくくなると思います。負けても次があるという、総当たり戦形式なので、どこで得意なジャンルを使って勝ちに行くかも重要ですね。

ゲー事典　クイズ形式をおさらい。**早押し**:その名のとおり早押しで解答権を奪い合う。**早押しビジュアル**:パネルの下の画像が何かを当てる。**早押し連想**:九つのヒントから連想される言葉を当てる。**カード奪取**:画面内に順に表示されるカードから正解のものを選ぶ。

5万問＋定期更新で問題は常に新鮮！

問題の総数は5万問と、クイズゲーム史に残る破格の数を搭載。さらにオンラインアップデートによって問題は定期的に増加していく。さらに期間限定で配信される"スペシャルジャンル"の配信に加え、将来的にはクイズ形式の追加なども検討されている。稼動後も『アンサー×アンサー』の進化は止まらない！

ICカードを使ったやり込み要素も充実

専用のICカードを使用すれば実力の近い相手とマッチングされ、常に緊張感のある戦いが期待できる。段位の昇格、全国ランキングといったセガのアーケードゲームおなじみのやり込み要素も用意されているので、ガチンコでクイズバトルを楽しみたい猛者も安心。自分に適したスタンスで本作を楽しもう。

誰でもわかる問題を中心に出題

マニアックな問題は少なめ。ほとんどの問題は義務教育＋日々の生活で見聞きする情報から出題されるので、本作の醍醐味である早押し勝負を楽しめる。答えを知っている問題に、答えられなかったときの悔しさは大きい!?

実力の近い相手と白熱のクイズバトル！

所属リーグと段位、二つの要素で実力を判断してマッチングするため、毎試合かなり実力が均衡した相手と戦うことができる。連勝すればすぐに上のクラスまでランクアップできるので、実力差の激しい試合が発生することは少ない。

飽きさせないしかけも多数用意！

複数の答えが存在する問題の場合、出題された選択肢以外にも、別の選択肢が用意されている。そのため後日同じ問題が出題された場合は、答えがガラリと変わっていることも。単なる記憶力だけでは勝てない作りのクイズゲームになっているぞ。

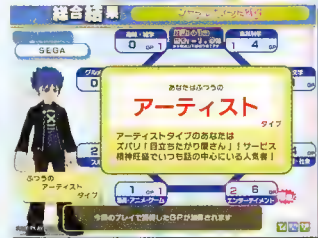
プレイ内容でコスチュームが変化！

プレイが終了すると正解したジャンルの傾向によってコスチュームが変化。自分が得意なジャンルにちなんだ衣装になることが多いが、相手が選択したジャンルに正解することでもデータは蓄積されるので、思わぬコスチュームに着替えることも!?

中にはこんなユニークな問題もあるぞ！

Q1.周りの芸人が「俺がやる」と次々に手を上げるのを見て、「俺がやるよ」と手を上げたダチョウ倶楽部・上島竜兵に対していっせいに言われる言葉は何？

Q2.「少年ヨンデー」などに数多くの連載を抱え、『ライオン仮面』で知られる、マンガ『ドラえもん』に登場するマンガ家はだれ？

A1.どうぞどうぞ　A2.フニャコフニャ夫

――間違えると10ポイント減点されるということの狙いは何でしょうか？

磯部　ちょっと厳しいかなとも思うのですが、答えが分からないのに早押しボタンを押しまくるという事を避けたかったので、現状ではこの仕様になっています。マッチングの方法も工夫して、強い人はすぐに上のリーグに上がれるようになっています。

――開発中に苦労したことはありますか？

磯部　問題数が多いので、そのチェックは大変ですね。5万問以上ありますので――。さらにさっき言ったように答えが複数用意されている問題もあるので、すごい量で時間がかかりましたね。あとは時事問題で答えが変わる問題もあって――。例えばこの間林家木久蔵さんが名前を変えるという発表をされたので、それで5問くらい答えが変わったりとか（笑）。

――磯部さんは大のクイズ好きと伺ったのですが、好きなクイズ番組は何ですか？

磯部　「アメリカ横断ウルトラクイズ」が大好きでした。ただ、出場しようとした矢先に番組が終わりまして（笑）。高校生クイズには出場しましたが予選止まりでした。もしウルトラクイズが復活したら出ますね。宣伝のために「アンサー×アンサー」のTシャツを着て（笑）。

――クイズ番組を見ていて、こうだったらいいのにと思ってゲームに入れたクイズはありますか？

磯部　クイズ形式というよりは、とにかく早押しボタンを押して答えるゲームが作りたかった。そこが重要ですね。ゲーム自体はタッチパネルだけでも成立するので、早押しボタンは要らないんじゃないの？　と言われたりもしたんですが、そこは強く「押さなきゃだめ」と主張しました。

――最後に読者の方にメッセージをお願いします。

磯部　1対1だからできる早押しボタンでの回答権の奪い合いなどが熱いです！　さらにリーグ戦を採用しているので、1プレイで複数のプレイヤーと戦えます。勝ち上がる感も熱いですよ！

（2007年6月8日　セガ本社にて）

アンサー×アンサー オリジナルTシャツをプレゼント

『アンサー×アンサー』最大の特徴である早押しボタンをあしらったTシャツを3名にプレゼント！　非売品かつセガ外部へ流出（？）したのは今回が初というレアな一品だ。

応募方法は76ページに

多答フィニッシュ:複数の解答正解を1〜3つ交互に選んでいき、間違えるか正解をゼロにすると勝利。**虫食い**:問題文を覆うパネルを交互に剥がし、答えを当てる。
押し合い爆破:相手より早く答えて炎を相手の爆弾に近付け爆発させる。爆発すると点数が半減。

アルカディアきってのクイズ通？が参戦

アルカディアライターもの知り王決定戦！

『アンサー×アンサー』の稼動がおよそ半月後に迫った6月某日。対戦クイズゲームである本作を体験してみようという企画が持ち上がった。そこで編集部にいたその辺のメガネ、いやクイズゲームが得意そうなライター三人と、その知り合いの現役クイズゲーマーをセガ本社に召集！　若干道に迷う者も現れたが、無事に四人のプレイヤーがそろい、"アルカディアメガネ王"もとい"ものしり王"という裏闘劇も顔負けのミクロな大会が幕を開けた……。

今回の挑戦者（写真左から）

1 マンモス丸谷
一応本ゲームの担当でプレイ回数は四人の中で随一。余分な脂肪はつまっているが脳年齢は高めでスカスカ気味。

2 プレイヤー代表・ふさふさ
クイズゲームが好きでプレイしている読者代表。アニメが得意だがここ1～2年の知識は怪しい。

3 ライター稲山
参加者中最も良識人っぽい雰囲気を醸し出す。練習はそつなくこなしていたが、早押し速度はやや遅め。

4 カイゼルちくわ
生き急ぐような早押し速度と直感の鋭さが脅威。だがそれ以上に誤答が印象に残る、千葉のファンタジスタ。

接戦＆自爆で盛り上がる予選

勝負は3回ゲームをプレイし、3回の平均順位が最も高かったプレイヤーが優勝、という形式でスタート。

初戦はゲームに慣れていない稲山、ちくわに対して参加者の中では最も『アンサー×アンサー』をプレイしているマンモス丸谷が優位に立ち、2勝をマーク。日ごろからクイズゲームをプレイしているふさふさも底力を発揮。1勝1敗で臨んだマンモス戦に勝利し、プレーオフを1位で通過。1回戦の決勝はふさふさ対マンモスという顔合わせに。決勝は試合前のクイズ形式選択でマンモスがビジュアルクイズの絵を判別する能力が著しく不自由ということがギャラリー（編集＆セガ広報）から暴露され、見事その弱点を突き、ふさふさが勝者に。（3位は稲山、4位ちくわ）

ゲームに慣れてリラックスした雰囲気の2回戦。高レベルな早押しクイズが展開……と思いきや逆に四人とも誤答率がアップ。「ドラえもんの毛は何本？」といった日本国民なら引っかかるはずもないトラップにはまる者がいるかと思えば、6＋4×5＋(4×3)という義務教育レベルの計算を"自身あり！"で回答して間違えるというゆとりっぷりを存分に披露したライターなど、各サテライトでギャラリーの失笑を買う珍プレーが続出した。そんな泥仕合を突破したのは、稲山とちくわ。決勝は早押しスピードで勝るちくわが制し、ここで全員のポイントが並ぶという結果に。次戦で優勝した者が総合1位に輝くという分かりやすい展開だが、一発勝負でもよかったのでは？　という思いも含みつつ3回戦へと突入した。

試合中はどの筐体でも勝敗に本気で一喜一憂するいい年の大人の姿を絶えず散見できた。

序盤はクイズゲーム慣れした者、中盤以降は早押しに長けたプレイヤーが主導権を握った。

ラスト1問で決着！　最終プレーオフ

3回戦は予選からちくわが大爆発。思い切りのいい早押しでポイントを先取、ボタンは押したもののイマイチ自信がない、といった問題もニュータイプ的なひらめきで正解。最終的には3勝、得失点差＋110という派手な成績で決勝進出。2位は珍しく誤答が少なかったマンモスがだれも知らないうちに地味に滑り込む形になった。

誤答はマイナス10ポイントに加え、相手に解答権が移る。プレイ中はみんなも気を付けよう。

決勝は早押しが好調なちくわが0.01秒差で解答権ゲットというファンタジックプレイでたちまちリーチ。しかしここで思わぬ落とし穴！　誤答2連発という逆転されるにはこれしか無いという絶妙なアシストを披露。ちくわの誤答のおかげで答えが分かったマンモスが得点を重ねたところで試合終了。マンモス丸谷が第1回アルカディアメガネ……じゃなくてものしり王に輝いた。

動かざること山のごとしといった感じで優勝したマンモス丸谷。総合1位だが誤答率もダントツのトップであった。

プレイインプレッション

マンモス丸谷（得意ジャンル：漫画・アニメ・ゲーム）
ロケテストと取材でほかの三人よりも先んじてプレイしていたので割と余裕で勝てると思ったのですが、実際は超僅差という体たらく。それだけとっつきやすいゲームってこと？　あと誤答率が高い相手には自爆待ちという戦法も有効ということが分かりましたね。やられてよく分かりました。

カイゼルちくわ（得意ジャンル：グルメ生活）
勝手ながら今までクイズゲームといえば、極力問題を覚えて即答すれば完了！　と思っていましたが、今回「カード奪取クイズ」で大逆転された時から認識を改めました。最後の一枚のカードまでお互い動かなかった時の緊張感……と、とんでもねぇです！「対戦」の駆け引き感覚、ぜひ味わってみてください！

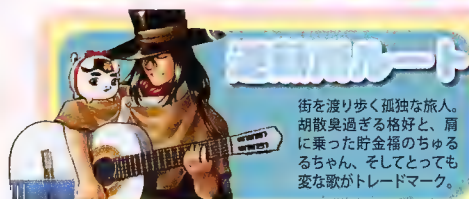
独自のクイズ形式を覚えるのに手間取り、序盤はミスを連発。しかしルールをひとたび覚えると、とたんに駆け引きが熱くなる。「多答フィニッシュクイズ」プレイ時に、相手のミスを誘発できたときは、思わずガッツポーズ！　1プレイあたりの時間が長めなので、たっぷり遊べて得した気分に!!

プレイヤー代表・ふさふさ（得意ジャンル：漫画・アニメ・ゲーム）
クイズ番組などでは定番な早押しですが、このゲームは一味違う。時には相手のミスを待った方がいい多答フィニッシュクイズや、緊迫した攻防が長く押し合い爆破クイズなど、駆け引きがとても新鮮に感じました。誤答すると減点、もしくは解答権を失うので一問一問に重みがありますね。

男なら闘う時が来る？ 男性シナリオルートを公開

犬福以外にも、魅力的なキャラが犬勢……、じゃなくて大勢登場する『すくすく犬福2』。さて今回は、登場キャラの中でもとびっきりイカしまくってる男性キャラたちのシナリオを攻略するにょ～。え？ 女性陣？ たまには男もいいにょ！

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
■メーカー：ハムスター／ビデオシステム
■ジャンル：クイズ&バラエティ
■操作方法：4ボタン
■発売日：（稼働中）2007年3月
■使用基板：SYSTEM256

Text：ハメコ。

逆瀬川ルート

街を渡り歩く孤独な旅人。胡散臭過ぎる格好と、肩に乗った貯金福のちゅるるちゃん、そしてとっても変な歌がトレードマーク。

4月 犬福を飼うかどうかの質問に「飼う」を選択すれば、さらに三つのルートに進める。ここで「何となく周り道」を選べば、公園でのミニゲームの後、逆瀬川の美声でトリップできるぞ。

6月 6月になると足が生えた記念に散歩に行くことになり、雨宿り中に必ず遭遇。選択肢に依らない必須イベントとなっている。たまには「歌わなくていい」を選び、傷付けてみるのも一興？

8月 7月に動物病院に行くか、「動物病院に行かない」を選択した後、「夏は海」→「岩場で磯釣り」で逆瀬川が登場。「巨大ヒーローの歌」など、変さに磨きのかかった歌を聴けるぞ。

10月 7月に「動物病院」で予防接種を受けておけば、「港の見える公園に行く」を選択できるようになる。なんと、オメガ犬福を自慢の歌声で静める逆瀬川の勇士を拝むことができるのだっ!!

11月 10月に逆瀬川の活躍を拝んでおけば、「秋だから観光地」を選択した際に再び逆瀬川と会える。観光中の歌は「山の歌」、「紅葉の歌」など一見普通の題名。だけど中身はやっぱり……。

2月 最初の選択肢で「公園に移動」を選ぶと、やっぱり逆瀬川が登場。ここでなんと、逆瀬川が街を去ってしまうことが判明……。歌の題名も「慟哭の歌」、「哀愁の歌」など悲しさ満点。

3月 「河川敷に行く」を選択すると、ちゅるるちゃんが大変なことになってしまう！ 気になるアナタは必ずチェキ！ そしてついに、逆瀬川とお別れのときがやってくる。

貯金福「ちゅるる」の甘いまなざしがプレイヤーをとらえて放しません。意味は特にないですが。

曽根ルート

『すくすく犬福』でも大人気だったオタク野郎。常に闘いを仕掛けてくるのだが、闘いに負けると脱衣するクセを持つ。ただし、必ず友人の岡町に阻止されている。

6月 逆瀬川に会った後、「ゲームセンターに移動」を選択すると、プリント機で決めポーズを取る曽根に遭遇。「てけてけダッシュ TURBO」か「犬福ファイト」で曽根と闘うことになる。

9月 9月に入るとゲームセンターへ行くイベントが発生。『ヴァーチャル世界で犬福を戦わせるゲームの体験会』が行われており、曽根と遭遇することになる。勝てばお約束の脱衣シーン!!

12月 街はクリスマス一色だが、ここはちょっぴりひねくれて「犬福ショー」に向かおう。ショー会場では勝手に（！）犬福マンに扮した曽根と、警備員のアルバイトをしている岡町に会える。

3月 6月、9月、12月に曽根に会っておけば、最初の選択肢に「室内プール」が登場。プールでは曽根とのラストバトルが!! 本気で脱ぎ出す曽根に対し、岡町は隠された奥義を繰り出す……。

曽根との対戦に勝利した直後はかならず脱衣タイムに突入！ 岡町君、早く助けに来てぇぇ（心の叫び）

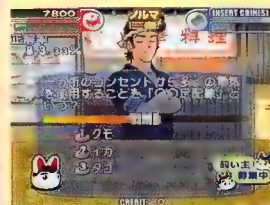
豊津ルート

目の付けどころはちょこっと、いやだいぶおかしいようだが、新作の研究に余念が無い中華料理屋"豊津"の店長さん。本作では珍しく男らしいキャラクターであります。

5月 カラスに襲われた後、「どこかで食事」を選ぶと"豊津"に行ける。とはいえ、犬福を見た豊津がどんな天啓を得たかは分からないが、『今日は店じまい』と門前払いに遭うことに。

8月 8月が始まると、外食をするために自動的に"豊津"に移動する。5月に"豊津"を訪れていれば、この時点で新作ラーメンを試食することができるぞ。犬福用のラーメンだけど……。

11月 11月が始まったら、ラーメン屋ではなく「秋だから観光地」を選ぼう。10月に逆瀬川と会っておらず、5月に豊津と会って居なかった場合、再び豊津のラーメンを試食することができる。

2月 11月に豊津と会っていれば、最初の選択肢に「ラーメン屋」が出現。5月にも豊津に会っておけば、新作の完成に立ち会える。今まで遭遇した回数で、微妙に対応に変化があらわれるぞ。

ついに犬福ラーメンが完成!? しかし「もっと元気よく」って味に対する感想になってないような。

犬福Q&A おしえて！横山さん

やあみんな！ 年中露出度が高いことをウリにしている犬福マンだ。今回は横山先生がのーてんき病の予防接種でお出かけのため、かわりに犬福マンが役立つ情報をお伝えしていこう。逆瀬川ルートを進めると、最終審禍福として急須福、蚊取り福、貯金福のどれかが登場。曽根ルートをすすむと携帯電話福、電波福、ヒーロー福といったレアな最終審禍福を見られるのだ。豊津ルートを進むとたまねぎ福、なす福、すいか福といった野菜や果物にちなんだ最終進化福を見られるぞ。イヌフカーならば、これらの最終進化福を見ずして犬福を語るなかれ！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などくびれた個所が狙い目。

箱タイプ：側面の穴か、つなぎ目のすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：こちらもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は7月登場アイテムの紹介に加え、年末登場予定のニューアイテム＆好評稼動中のニューマシンを紹介！ この夏と同じく、プライズが熱い!?

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクション シーズン2 Vol.2

KONAMI／7月登場予定／全3種

『QMA』フィギュアシリーズ最新作は、ユリ、マラリヤ、アロエの3人を立体化！ ホウキにまたがる三人の姿が、まさに三者三様で味わい深い。

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュア Vol.2

セガ／登場中／全2種

待望の『メルブラ』フィギュアシリーズ第2弾。スカートの長さが対照的な、シオンと秋葉が登場だ。

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア まつりのよるに feat.okama

セガ／7月中旬／全2種

イラストレーター okama氏描き下ろしの綾波とアスカを、忠実に立体化！ ミニスカスタイルの浴衣がとてもキュートだ。

フレディ vs ジェイソン™ 携帯ストラップ

セガ／7月中旬／全4種

悪夢の競演『フレディ vs ジェイソン™』が、プライズ界に殴り込み！ 二人のシンボル、爪とマスクも立体化されている。

フレディ vs ジェイソン™ 最恐リバースゲーム

セガ／7月中旬／全1種

黒い帽子のフレディが黒い石、ホッケーマスクのジェイソンが白い石になったリバースゲームだ。

2007年 10月・11月・12月 プライズ新作レポート

先日行なわれたプライズフェアでは、今年の年末に登場するニューアイテムが早くもお目見え！ 来場者の視線を一身に集めていたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

10月

セガ

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュア Vol.3

人気のメイド姉妹、翡翠と琥珀が仲良く登場！ 一見すると戦いとは無縁の外見に、癒されること間違いなし!?

タイトー

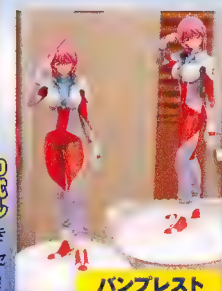
銀河鉄道999 スーパーメカニクス 銀河鉄道999号

999号が旅立つシーンを忠実に再現した至高の逸品。車体には汚し塗装が施され、臨場感は抜群！ 線路を模したスタンドも哀愁を漂わせている。

11月

バンプレスト

ルパン三世 DX組立式スタイリッシュフィギュア4

フィギュアシリーズ第4弾。ついに五ェ門が立体化され、ルパンファミリー勢ぞろい！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY DX組立式ガールズフィギュアスペシャル

ポーズを決めた姿と、髪をかきあげる姿の2種類。全高24センチのビッグサイズがうれしい！

バンプレスト

どこでもいっしょ FunCollection パンクだニャ！ ぬいぐるみ

タイトー／7月上旬／全3種

『どこでもいっしょ』シリーズのトロとクロが、PSP版で見せたパンクスタイルのぬいぐるみで登場。トロは「喜び」と「超ゴキゲン」の表情、クロは「ニヤリ」とした姿がアソートされているぞ。

ガンダムシリーズパーツコレクション ガンダムヘッド型 音で起動グラデーションライト

バンプレスト／7月下旬／全1種

周囲の音に反応し、頭部の色が変化！ 光のグラデーションを楽しめるぞ。今後登場する肩や胸部をそろえると、ガンダムの胸像が完成！

機動戦士ガンダム 彗星ヒヨコいっぱいぬいぐるみ

バンプレスト／7月下旬／全4種

ガンダムエースで連載中の『機動戦士ガンダムさん』の人気キャラ、彗星ヒヨコが多彩な表情で登場。特設HP（http://www.bp-prize.com/suiseihiyoko）も公開中！

キン肉マン ソフビフィギュア スペシャルver.

バンプレスト／7月下旬／全5種

コミカルなフォルムが人気のシリーズに新色が登場！ Tシャツのデザインは、このプライズオリジナル!! 「PWソフビ」で検索すると出現するHPもチェック！

台がゆらゆら揺れる 新感覚プライスマシン!!

UFO COLON

クレーンゲームの開祖・セガから、ニューマシン『UFO COLON』が登場！ アームをプライズに伸ばしてひっぱるだけと、ルールはとてもシンプルだ。『UFO COLON』の特徴は、なんといってもプライズを置いてある台が揺れること。ゆらゆら揺れるプライズを見ていると「あと少しで取れるのでは？」と、ついついコインを投入してしまう。

遊び方

③ アームが目当てのプライズを通過したらこのボタンを押そう。アームが止まると同時にわずかに下がり、プライズをひっぱり出せ！

① まずはレバーでアームを動かそう、制限時間内なら何度でも動かせるため、微調整を重ねながらベストポジションへ導こう。

② 制限時間を過ぎるかこのボタンを押すとアームが伸びる。アームは自動的に延び続けるため、ボタンを押し続ける必要は無い。

取り方のコツを伝授！

台ではなくプライズを狙え！

一見すると「台そのものを揺らした方がいいのでは？」と思いがち。しかし、アームの伸縮速度が緩やかなため、アーム自身がつっかえ棒となってあまり揺れない。

アームは狙ったプライズをかすめるように伸ばせ！

止めたアームは下に移動するが、その幅は思ったよりも小さい。そのため、上下の間隔が離れているとプライズをひっかけられないので要注意！

12月

セガ

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュア Vol.4

高い人気を誇るレンと、ドレス姿のアルクの二人が登場！ 清楚な雰囲気に満ち溢れている。

バンプレスト

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー DX ガールズフィギュア

美人オペレーター、レイコとキャシーの『0083』バージョン。愛らしさとお色気が両立したデザインに脱帽！

セガ

鉄道むすめ特別快速 エクストラフィギュア

トレーディングフィギュア「鉄道むすめ」がプライズに進出。プライズオリジナルの造形に、マニアも満足!?

タイトー

銀河鉄道999 戦士の銃

宇宙に4丁しか無いと言われるあの戦士の銃が、1/1スケールでプライズに！ 重厚感溢れる塗装と造形に加え、トリガーもしっかり可動。これはぜひ押さえておきたい。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

●セガ
MELTY BLOOD Act Cadenza
エクストラ フィギュア Vol.2
2種セットで3名様
新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア
まつりのよるに feat.okama
2種セットで3名様

●バンプレスト
キン肉マン ソフビフィギュアスペシャルVer.
5種セットで3名様

●タイトー
どこでもいっしょ FunCollection
パンクだニャ！ ぬいぐるみ
「トロ・喜び」と「トロ・超ごきげん」
2種を2名様

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

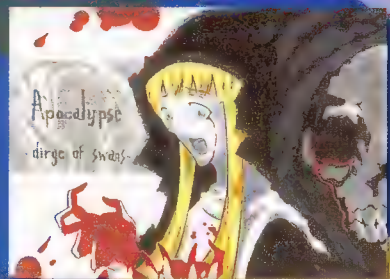
放っておくと異様に暑いが、ゲームをプレイすれば[illegible]で体感気温が下がると評判の夏。クーラーが効いたゲーセン店内で涼みつつ、手足が冷えたら通信ゲームのサーバーマシンが放つ熱で温める（コラ）。そんな[illegible]が世間一般ですが、当「A-Fro」も今月は全体的に夏一色でお届け！　[illegible]をクールダウンする、特別メニューも最後にご用意しております。[illegible]投稿作品が[illegible]る夏色極彩色をご堪能あれ!!

[illegible]健康 174-176（解放区）、カイゼル[illegible]（CMYK）／178-179（大瀑布）、げっつ☆先[illegible]（グレースケール）／180-181（シケギャク[illegible]'07）

今月の一番搾り！

（北海道　どさん子さん）A

アフロCMYK 夏色編

A-Froの先鋒を務めます当「CMYK」も、今月は「NA・TSU特集」と題して募集した作品を中心にお送りします。燃える傑作から涼やかな逸品まで、数々のカラー投稿作品をいただいておりますよ〜。

（東京都　ヨウタん君）
☆和服ミニスカに話題集中か!?
そのミニっぷりは現場で確かめろ！

（大阪府　ねぎさん）
☆独自ワールドがまだまだ広がるッ!?
兄嫁が一番まともに見える世界に拍手。

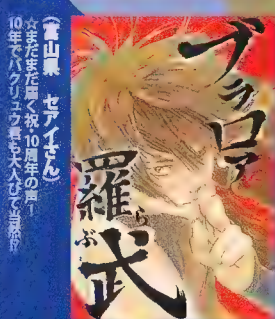
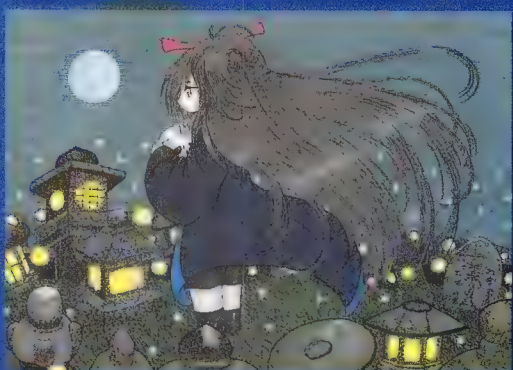
（大分県　AK@過去に負けるなさん）
☆4周年に終わらず、ぜひ10周年を。
ファンの支えで『鉄』世界は続く！

（神奈川県　磯崎聖君）
☆差す光を待ち望む、暗黒黙示。
くも美しい黄昏に酔いしれろ。

（東京都　あいちさん）
Ⓗちょっとシャイドル、そこも魅力。
ネットの彼方からみんなに笑顔を！

（奈良県　しゃらら〜君）
☆クーラ嬢もりりしくなる夏！
『KOF MIA』稼動も間もなくです。

（富山県　セアイさん）
☆まだまだ届く祝・10周年の声！
10年でバクリュウ君も大人びて当然!?

（東京都　カヤキ君）
☆夏の野外にロック・フェスティバル！
暑さを熱さで吹き飛ばすッ!!

（大阪府　J.Bさん）
☆涼やかかつ美しい姉さん。
その艶姿に、猛暑も忘れる!?

（大阪府　妹尾東君）
☆灯篭照らすは、鬼火か蛍か。
夏の宵には、可憐な魔性が香る。

A・Fro回覧板 今回のA-Froで何回「夏」の字が使われているかとか、数えようとしてるあなたにストップ&リスンプリーズ!!　投稿作品によせた担当ライターからのコメントの頭にHマークがついている投稿者の方は、ご自身のHPをお持ちです。アルカディアのHPに設けられた「投稿者リンク」から見に行けますので、今すぐネットダイヴ!　→http://www.arcadiamagazine.com

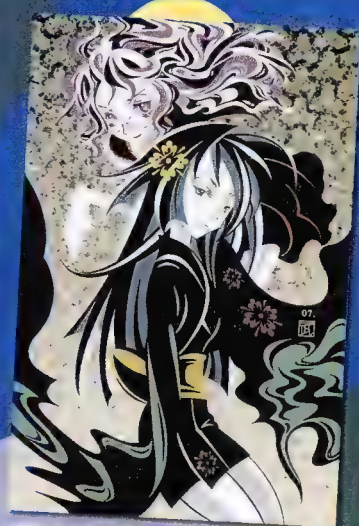
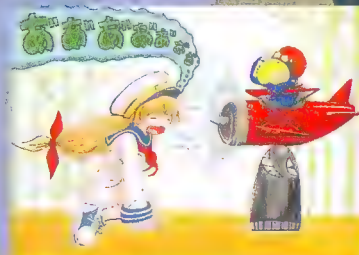
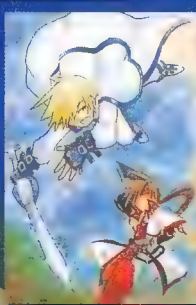
（福島県　東方傀儡師一座!さん）
Ⓗ三国志終盤を飾る、国境の美談。
歴史を紐解くと、よりゲームも面白く!?

（広島県　温井川天さん）
☆プールサイドは涼しさのるつぼ？
最終委員も白ランを脱ぐ癒し空間です。

（すいみさん）
…る、トランスの世界…
並も、その音の内に…

（群馬県　NAGA君）
Ⓗ『レインボーアイランド』も20周年!?
先へ進む時のドキ胸感は今も新しい！

（青森県　チアキさん）
☆「様子ロック」から瓶の子さん。
とにかく跳ねる元気さにあっぱれ！

（兵庫県　空夜レインさん）
☆熱戦の一瞬、突き抜ける青さ。
さわやかな風を感じる一枚です。

（徳島県　智広さん）
☆七夕の短冊、あなたならどんな願いを？
「大富豪になりたい」（添付文より）コラ…

☆…扇風機。
夏の風物詩と、納得の光景ですね（何）

NA·TSU·DA·ZE!!

夏のお嬢さん ツニラー 桃源郷

夏作品の中から、解放的過ぎる娘さんを補導した説教部屋（大部分うそ）がこちら。ついでに水着大好きなスイマー諸兄は、次ページに急ぐと吉ッ！

（千葉県　RYO君）
☆ノンストップ…
もそこは止まって…

（神奈川県…）
Ⓗせめて夢の中では…

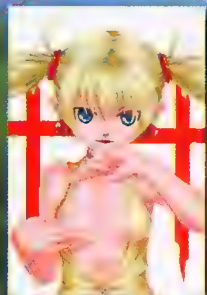
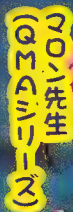
（岐阜県　あばら君）
Ⓗこれぞケイブスク水三人衆……ん？
一人ヲトコノコが交ざっておるわーッ！

（富山県　流火季月さん）
☆向日葵に映えるカサンドラ嬢の素…
でも、履いてないのか…（コラ）。

（…県　ねこの子侍さん）
☆純潔美お嬢様、艶姿の巻。
自然と色香が…ッ！（…）

（東京都　タニ君）
☆これは『アンダーディフィート…
この姿のため…

（岩手県　せつぞん君）

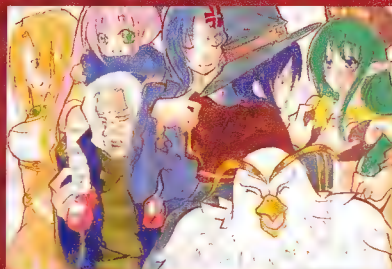
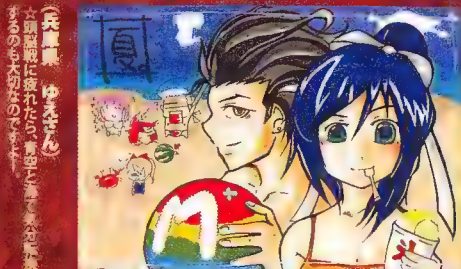
A·Fro回覧板 冒頭でもお話していますが、今回のA-Froはモノクロページをちょっと特殊な形でお送りします。具体的には「グレースケール。」が1Pに縮小、モノクロ2P目〜3P目は「大瀑布」と「MMT」になっております。4P目〜5P目は……秘密にしていいですか？（逃）　それはさておき今回の夏特集のような時期ネタは、締切日の二カ月先の月をメドに投稿するといいですゾ。

アフロDEモード
2007 SUMMER
水着コレクション
年に一度のA-Fro人気恒例行事「水着特集」。今年はアフロDEモードにて大開催ーッツ！ 血沸き（鼻血）肉踊る（フトモモそのほか）夏爛漫を満喫していただきたい。
ドラグノフ（鉄拳シリーズ）
（茨城県 ボルシチさん）
しかしこの軍人ノリノリである
見てはいけない休暇を見た気分ッ!?
ティセ・ロンブローゾ（わくわく7）
エグゼリカ（トリガーハート エグゼリカ）
ミミ&ニャミ（ポップンミュージックシリーズ）
NYAMI
（新潟県 柳飛鳥さん）
Ⓗ 今年も浜辺でアドベンチャー！
冒険の海が待っているのですよ。
I-NO（GGXXシリーズ）
（北海道 砂丘の虎君）
☆あえてスク水を着せているところが
"一周してしまった"ツワモノの業り。
（東京都 青い榊さん）
☆年齢相応の安定感！
正統派のビーチスタイルよね。
夏天&津軽（ⅡDXシリーズ）
春日舞織（アルカナハートシリーズ）
（群馬県 さま君）
☆巫女服水着アレンジ！
ワルキューレ（ドルアーガシリーズ）
（愛知県 たいぶR君）
☆ワルキューレの水着ガチャポンも異様にデキが良かったのを思い出します。ゲームでも実装希望!?
マロン先生（QMAシリーズ）
QMA
（群馬県 岡田逸花さん）
☆水泳授業の担当希望！
んでも、波にさらわれそうでもある……
ティラ&エイミ（ソウルキャリバーⅢ）
☆気を付けて！ その浮き輪の中には
クラムが入っていたりいなかったり。
ウェンディ・ライアン（サイキックフォース）
☆水着の柄が原作のニーソイメージとなっております。サンダルもアイディア賞！
ずらりそろった読者謹製スイムウェア
一足早い夏本番をプレゼント！
A・Fro回覧板 こいつがないと夏が来ねウ！ そんな風物詩の水着特集ですが、今回はアフロDEモード内で開催してみました。イロモノ一発ネタから本格派セクシー水着まで、バラエティ豊かなスイムウェアが集まっているのでは説！ あまりにエロティア過ぎて掲載されなかった作品や、スペースの都合上で掲載できなかった良作が多数あったのも付け加えておきま！

A・Fro回覧板 大盛況の内に終了したアフロDEモードスペシャルですが、次回のお題は「チャイナ服」！　もともとチャイナ服を着てるキャラも多いですが、各人創意工夫のもと、オリジナルデザインのチャイナ服を編み出してみるのもいい感じだだだだだ！　オリジナルといっても、極端にスリットの深かったり布面積の少ない服を送っちゃ絶対ダメだぞ！　いいね！

最新作も絶好調
マジアカ 美術倶楽部

先日の「アミノサプリ杯」も好評のうちに終了！　夏以降もいろんなイベントが待機中とのことです！

（福岡県　あじさばこ元女王）
Ⓗガルーダ先生の羽も欲しいよね！　って、アレはファッションじゃなかとです。

（東京都　猿合掌君）
☆アカデミーにも夏季休暇はあるのか？　宿題ももっさりとあったりして

（茨城県　mikoko（サイ組）君）
☆成績だけじゃなく、個性も磨こう！　それが学園で輝くコツです。

（青森県　ユハさん）
Ⓗシリーズの人気を支えているのは、先生がたのたゆまぬ指導のおかげ！　かな!?

（兵庫県　ゆえさん）
☆頭脳戦に疲れたら、青空と海で……するのも大切なのですよ。

この夏も燃焼続行！
GGXX あそび

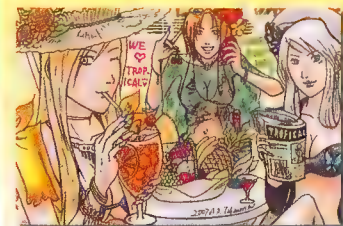
闘劇の人気種目にして、2D格闘をけん引し続ける『GGXX』シリーズ。その人気は衰え知らずなのさ！

（神奈川県　煮炊く君）
Ⓗ束縛こそが自由への鍵。欲求は加速し、やがて大きな奔流になる。

（徳島県　fake君）
☆こびてないりりしさが、男女問わずに愛されてる秘訣なのでしょう。

（北海道　秋雪ひ……）
☆今回の衣装部屋は……ナチュラルな着……

KOFっ子 TORNADO

『KOF MIA』も発表され、この夏は趣が違うKOF旋風が吹き荒れそうです！

（山口県　西河"koda.y.u."貴教君）
☆戦い過ぎは美容の敵！　たまにはトロピカルモードもいいでしょ！

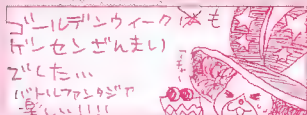
（山口県　Nagiさん）
☆『KOF MIA』ではアナザーカラーてんこ盛りなので、また違った姿が見れますよ！

（東京都　柊かえでさん）
☆夏は彼女の能力は引っ張りだこじゃないでしょうか。海の家とかでも（笑）。

GLASS MANIA 2007

（埼玉県　ふじたに真紗さん）
Ⓗグラスハンターの旅は続く。次はアナタの眼鏡が狙われる！

（埼玉県　ameさん）

ゴールデンな週間には、ゴールデンにゲーセンライフだったあなたに朗報！　グレスケでは、そんな日常文章ネタやモノクロイラストをどどんと大放出していくって話ですぜ！　シケギャグ闘劇中につき、縮小運営なんだけどネ！　何おうっ!?

新作タイトルにレッツトライ！

『ポップン15』が稼動して、友人とプレイしに行きました。感想としては、全体的に難しくなった感じ？　なんか不自然な譜面とか、ありえない同時押し多いし。右の青、白の同時やたら出てくるけど、無理〜！　しかも「CHOCOLATE PHYLOSOPHY（H）こんなんやったけー？」と言うと、友人が後ろから「ランダムかかってますが……。」

私「!!!!!!」

この冒険、前途多難なようです。つぅか気付け自分。

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆慣れていない、新作タイトルだからこそ起こり得る悪魔の罠。そいつは、シリーズものにさえ容赦なく牙を剥くというのかーッ!?　まずは冷静な友人にカンパイ！

『むちむちポーク』。ケイブの新作STGである。ということで、福岡まで出撃→発見→即プレイのコンボを決めてみた。

ゲームはさすがに並ばないとプレイできない状態。しかしコレは新作STGの場合有効である。どんな感じの弾を吐いてくるのか、自機はどんな攻撃をするのか、あらかじめ確認できるのは大きい。でもって改めて観察してみると、どう見てもバトルガレッガ系である。ガレッガといえば、ランク調整必須ゲーム。見ればそのプレイヤーも、「連射しない」、「無駄弾を撃たない」、「アイテム取り逃がす」の三原則を守ってプレイしている。……これは、見た目を大きく裏切るタフなゲームになるのか……。

やがて俺のターンになったので、適当にキャラを選びゲームをスタートさせる。一瞬さっきの光景が頭をよぎったが、初プレイでそこまで自分を追い込まなくてもいいだろうと勝手に判断。三原則まるで無視プレイを決め込んでみた。……しかし。予想外に遊べるではないか。結局初プレイでは3面半ばで終了という結果になったが、先入観で思わぬ罠に引っかかるところであった。

確かにランクを上げることによる弊害があるかも知れないが、せっかくのアーケードゲームなんだし、カラッと遊んだ方が良いこともある、そう気付かされた1プレイであった。

……で、改めてキャラクターを見てみる。むちむちイエロー。……。「い、インナーってこれスク水ですかーッッ!?」（腹のところが切られてるが）スク水シューは今年も健在のようです。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗともあれゲームは楽しむことが第一！　元祖むっちり系シューティングは、そう訴えかけていたのかもしれない……。そしてビバスク水シュー！

休日のちょっぴり遠征

GWのある日、ちょっと遠くのゲーセンへ。ビデオゲームコーナーの一角にそれはありました。その名は『パンクショット』。ケツ氏いちおしーン！　のあのタイトルです。

はやる気を抑え、早速プレイ。なんせ、久しぶりなので勘を取り戻すのに時間がかかる。とにかく、1面から気が抜けない。鳥に頭を突かれるわ、犬にズボンを食われるわ、コンテナが落ちてくるわでプレイの邪魔が目白押し。後半からは尻に火が着く、マンホールに落ちるとかトラップだらけ。敵からボールを奪うのに、ボディアタック、バックドロップは当たり前。そんなこんなで4面でゲームオーバー。

いやぁ、この名作に巡り会えたのは幸運でした。ちなみにこの店には、『ダークエッジ』、『忍者龍剣伝』、『エアガイツ』などがあり、そのまんま裏闘劇が開催できるんじゃね？　ぐらいの品ぞろえです。その後俺は『Hi☆Paiパラダイス2』で留々に初っ端から満貫をアガられ、諦念GWってな案配でした。

（新潟県　たんぜめ君）

☆とってもいちおしーンなパニックバスケゲー！　休日にちょっと足を伸ばしてみれば、その分懐かしい出会いもあるかもなのだ。ちなみにこのゲセ、帰省した際明らかに行ってますけど文句あって!?

先日都内の某大型ゲームセンターに行ったところ、今では見ることのできなくなった大型の体感系ゲームを多数見かけることができました。『犬のお散歩』や『ナイスツッコミ』などの当時話題になったものや、出てることすら知らなかった「スト2のモグラたたき（正確にはベガたたき）」を発見することができ、友達と昔を懐かしみながら遊んでました。

その中でも「これはすごい」と思ったのがナムコから出てた『技脳体』。このゲームは簡単な3種類のミニゲームをプレイし、その結果でその人の能力を判断してくれるゲームなのですが、よく考えたら今の脳トレブームを先取りした内容だったのです！

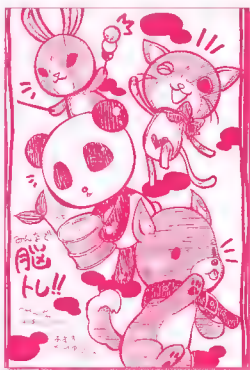
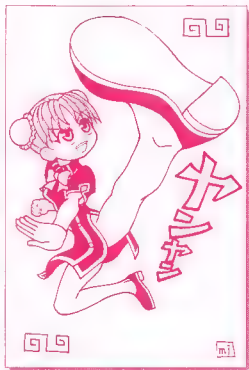
レゲーといえばゲーセンではビデオゲームが中心に活躍してますが、こういう大型ゲーム機のレゲーを探してみてやってみても、当時の思い出や意外な発見があり楽しむことができました。

（千葉県　バルルルン兄さん）

☆ビデオゲーム以外だって、レゲーはあるのだ。体感ゲームはもちろん、エレメカだって友達とワイワイ盛り上がれるものがたくさんあるぞ！

（新潟県　桐嶋滴さん）
☆夏到来！　クーラーで冷えた指先が、思うように動いてくれない夏到来ッ!!

（福岡県　あじさばコさん）
☆全国のポプニスタがきっとこんな感じ。

（神奈川県　霧神灰さん）
☆あのころと2012年、二人のエミリオ。
てか、あとたったの5年っ!?

（福岡県　皐月トミィさん）
☆脳トレアニモー大集合！
この癒し感は、タダモノじゃねえ。

（茨城県　mikoko君）
☆イーアルカンフーのスターさんにも負けてはいないっ。……アルヨ！

（秋田県　序偶君）
☆「今月の既視感」、あれ？
このコーナーって、まだあっ……ゲボッ！

A・Fro回覧板　この春新たにアフロズのメンバーとなったげっつ☆ですが、多くの方より応援のコメントをいただきました！　皆さま、大変ありがとうございました!!　そんな中、埼玉県のではいそ君より「げっつ☆先生の☆の意味を聞いてもいいですか？」という質問が届きまくり！　そうさなぁ、きっとあの☆の中には夢や希望や平和への想いが詰まってるのサ。ナヌ!?　（げっつ☆先生）

アルカディア大瀑布

A-Froのイメキャラに定着した（ことにする）アフロンの投稿を募集するフリをしつつ、僕らは今日もゲーセンネタを求めて右往左往。そんなイカしたモノクロオモロ空間が、当方「大瀑布」だと囁いたい。

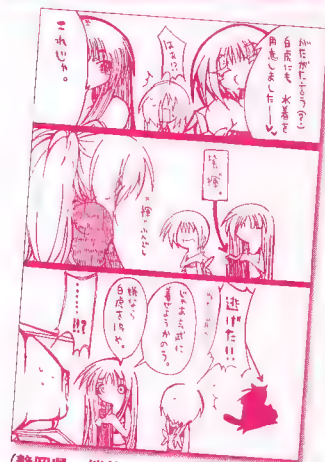
（長野県　はんきーさん）

A-Fro漫画道場

マンガのページをパラパラめくって読んで送風、そんな涼風読法が流行！　と、9割自作自演導入ですが、当方はマンガ作品の殿堂なのです。

（青森県　きっど。さん）
☆1コマ目と2コマ目の間に、次元壁並みの溝を感じるのは私だけでしょうか……。

（広島県　剣将君）
☆別の気持ちでハートがフルに……ないかな。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆今さらかも知れませんが、別人スギ。人違いですグッバイ♪　では済まない予感。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆夏特集の残り火がドシフン悲劇を!?　というか、玄武はどうやって着るのか。

（新潟県　佐倉信士君）
☆同ネタは意外となかったこちら。一週間続けると、梶増やせますか。

（福岡県　妃微既さん）
☆まさに一撃必殺のツンデレ矢。こよい、また一人のハートが爆砕した。

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆ちょ、そこは危険がハートフルッ!?　日曜早起きの輩にしか分からぬわッ!!

（茨城県　山キョー君）
☆その毛の何で競うのだろうか……気にしつつもスルーして次。

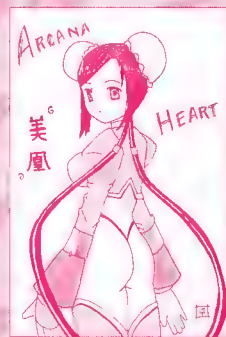
（合作　坂本竜虎さん＆学人さん）
☆よくも集めに集めたもぬ、的な。2コマ目が悪夢にしか見えぬ！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆こ、これたからお子ちゃまはッ!!　王族の資格はノーマーシーなのか。

（熊本県　オドマシラン君）
☆……多分、それで合ってるよね？（何）　オトメディウスに子孫が出てます。

ゲルエロス村

出版界一の純情エロス派とうそをつきつつも、今月も当方はエロス美観を追求中なのデース。

（兵庫県　ひらべさん）
☆その後姿のために、使う人も多し。ヲイヲイ無論鉄山靠のことよ？（逃）

（青森県　陸さん）
☆早くも15の色香代表か!?　サラシに美学を感じれィ！

（東京都　有葉貴重君）
☆横アングルが危険過ぎる構図。ヱの神が音速で通り抜けました

（大分県　緋彩露さん）
☆ひそかに村のピンチかしら!?

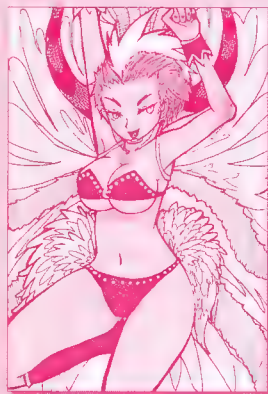
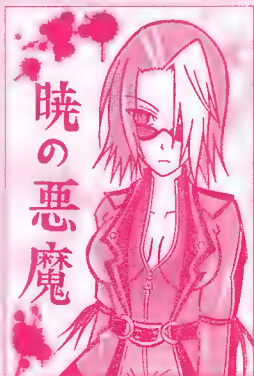
A・Fro回覧板　昨今は「ヱ村」と「プリセル」のローテーションがメインの「大瀑布」ですが、従来通り美少年愛空間「ピチっ子士侠祭」や男性キャラ耽美の園「ガーデンローズ」なども随時作品を募集中です。勝手に「〇〇コーナー係」などとコーナーを自作して投稿すると、不意にコーナー化したりするから怖いものです（コラ）。創造力とリビドーのままに、作品を送られィ!!

プリセル大作戦

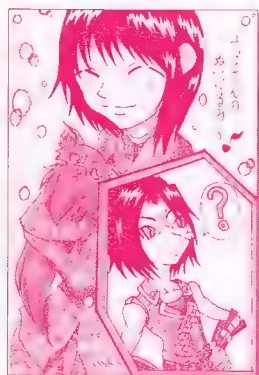
全人類女体化計画

男性キャラがみるみる女性に、そんなメタモル奇跡が日常の当方。今月もこっそり大人気なのです。

（北海道　砂丘の虎君）
☆読者人気も高い（本当）、虎氏の南蛮プリ。
【R】祝融の存在を忘れかける逸品です。

（三重県　睦月那弥さん）
☆『KOF MI-A』の主役も早速変身。別の意味でもギャングスターだ・ぜ……。

（宮城県　霜月啓さん）
Ⓗモヒなアイツがサンバでプリス!? これが南米の威力ってことで！（遥）

（青森県　陸さん）
☆極卒ちゃん人気はいまだ絶好調！第何次かのプリセル大戦で、そろそろプリキャラ人気の白黒をつけねばなるまいか……（企）。

超画縁ツインザム キョーダイ部

兄弟姉妹の絆を武器に、大瀑布の野を駆け巡る当コーナー。今月も血縁力でコーナー枠を確保ーッ!!

（埼玉県　歴鹿さん）
☆フサふも大くるみに愛が満載。一応狼だけど気にするな！

（千葉県　笹賀らんさん）
Ⓗ妹キャラは国境をも越える……。士郎さん、リアル弟は無視ですか。

MM ターボ

先日、久々に両替とメダルを間違えて万札が消えました。そんな危険日常と隣り合わせのゲーマー諸氏から寄せられたアンケートハガキ、その中でもオモロー尊賞なブツを今月も無軌道にご紹介。

TVでギャル曽根の食いっぷりを見て、張り合えるのはメモリー女王しか居ねえと思いました。
（新潟県　たんぜめ君）
[illegible]

チェルノブがやりたい。
（東京都　おにまる君）
[illegible]

もっとゲーセン建ててください……（泣）。
（青森県　さくら君）
[illegible]

スペランカーが!! 最弱決定じゃん（笑）
（静岡県　"雀KER"大澤君）
[illegible]

『**カ**ラス』ミニ特集ありがとー!! ここで気付いたことが一つ。山田道楽斎氏、OOO氏、そして俺。三人とも『ラジルギ』ネタで掲載された人じゃねーか!!
電波が導いたというのか――!?
（東京都　外れブロー君）
[illegible]

『**ギ**ルティギア』を始めて3カ月余り。いまだに↓タメ↑＋SorHSの意味がよく分からず、ジャンプSやジャンプHSが出ます。イルカさん出てきて!!（泣）
（静岡県　yama君）
[illegible]

（和歌山県　めいたそさん）

（宮城県　うにぞー君）
そのようです。

（千葉県　桃源☆郷君）
あえて否定はしない。

（長野県　LEG君）

（宮城県　えりまきおじさん君）

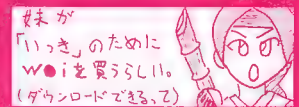
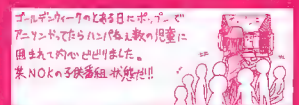
（神奈川県　BON君）

（山口県　Nagiさん）

（東京都　買い食い君）

（埼玉県　金田一零士さん）

（滋賀県　間狐君）

A・Fro回覧板 さて、ここで皆さんには二つの選択肢があります。1.次のページ見開きをホッチキスで閉じて「ゲーパロ館」に進む。2.ページをそのままめくる。なぜこんなに何度も呼び止めるかといいますと、次ページからついに大寒波、その名もウワサの「SG（シケギャグ）闘劇」が始まるからです。…… ここまで言ったのですから、もう当方は読後の責任を一切取りませんゾ。

ナツイアツの猛寒波

シケギャグ闘劇'07

シケ闘ファイター。それは己の羞恥心のすべてを捨てて相手を悶絶させ、打ち砕く者に与えられる称号である。史上最強を自負するシケ闘ファイターたちよ、己のプライドを賭け、頂点を目指せ。

今年もまた、新たな伝説が始まる。

真のシケ闘ファイターよ、血を騒がせよ、そして世界を凍らせ尽くせ……。

（新潟県　佐倉信士君）

今年で早や5回目となるシケギャグ闘劇が、始まるよ～！　っていうか、始まっちまうよ～ッ!!

（島根県　そぼろビシャモン君）1

読んでおくといいだろう大会ルール

本大会は、読者の皆さまの投票によって優勝者を選び抜く（晒す!?）システムとなっております。アンケート用紙や投稿葉書の裏などに、「あわあわわ、これだーッ!!」という作品の番号を書いてみてちょんまげ！　なお、投票はお一人様一作品までとなっております。ついでに、優勝者には記念品があるっぺれーです。

（福岡県　武術師某さん）2
☆とりあえず横長。

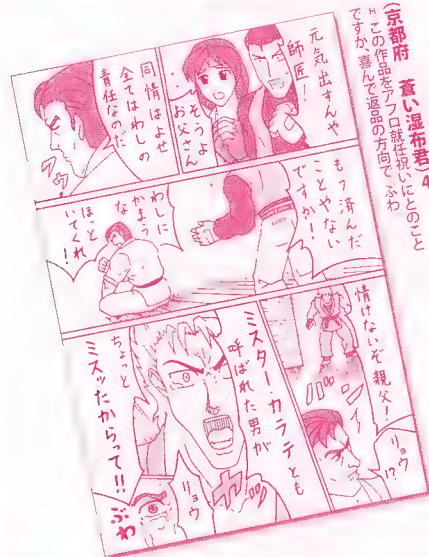
（埼玉県　雪玉ゆうさん）3
☆設定に基づいた見事なSG。見事でもSGですがッ！

（東京都　秋風たんぽさん）5
Ⓗぐむー、何やら『グラII』を思い出しまさあな（遠い目）。

（石川県　日生ひよこさん）6
Ⓗうつろな隻眼が、すべてを物語っておろう。

（宮城県　銀漢君）7
☆こ、このキレとコク……。時計を返してあげてっ！

（京都府　蒼い湿布君）4
Ⓗこの作品をアフロ就任祝いにとのことですが、喜んで返品の方向でふわ

（東京都　ゲコゲさとる君）8
Ⓗよりにもよってこの二人とは……。アブチェンジッ！

（兵庫県　アルルハイジさん）9
☆なにを言ってるの？　魔法のタルトが、ホラそこにっ！

（東京都　西村もつ君）10
☆ええっ！　せっかくサンマンを食べようと思ってたのに～。ぐはあ。

（長野県　猫影さん）11
☆SG以前に突っ込みどころが満載な気がしても、突っ込みませんとも！

（富山県　流火季月さん）12
☆楓を覚醒させるには、SGのひとつもあれば十分なのサッ。

（神奈川県　ヤサ～サ君）13
☆さりげなく二つのシケギャグが混在している点がミッソー。

（長野県　LEG君）14
☆タイトーが誇るキャッチフレーズも、SG闘劇にかかればこの始末。

（千葉県　寵crown君）15
☆むう、これがの一コネパズルの実体か（きっと違う）。

A・Fro回覧板　例年同様シケきった感のあるシケギャグ闘劇'07。しかしながら、イラストやマンガ作品に比べ文章投稿が極端に少なかったのが悲しい事実。それはそれでとても平和だった気もするけどネッ！ここではそんな数少ない文章SGをピックアッペル！モチロンこれだって投票の対象だよっ。「ヤバいニオイの八神庵」（東京都　良月君）30　☆……この諦念。

（長野県　美里谷ゆうあさん）16
☆見返すたびに味か深まるのかシケギャクだと信したい！

（東京都　鷲ノ宮洵さん）17
Ⓗ 言い訳なんてしてません（ハガキ裏より）……SGには潔さが必要っぽい

（福岡県　あまどれあさ君）18
☆それはシケギャグ闘劇に来た以上、仕方の無いことさね。

（熊本県　エレ金哲君）19
☆その俊足は、まるで爽やかな一陣の風だったという。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）20
Ⓗ それはこのページを開いているみんなも、同じ気分だよネ☆

（大阪府　天井さん）21
☆ああ、何やらこのベタベタ感が逆にほのぼのと暖かいよ……。

（大阪府　超絶・ミネコ様（さん））23
☆ショック受けＳＥてさえも、シケギャク扱いの世知辛さよ

（愛媛県　バカパンさん）25
☆気付いてしまったか！　３コマ目さえ来なければ、平和的結末だったのにっ!!

（愛知県　御影道行君）22
☆マキシシンクルとは、マキシか一人ぼっちってことなんですって！

（東京都　ＱＱＱ君）24
☆ＳＧとは、ハッスルホスキャラをも怪我人へと変えてしまうのだ！

（群馬県　NAGA君）26
☆SGに対して目をつぶりたいネ！

（福岡県　綾騎かおるさん）27
☆それはいい記録か出そけよの、

（埼玉県　でばいそ君）28
Ⓗ 闇夜の国からやってきた！
そんな僕らのヒーローも口からSG。

（神奈川県　にしの洞爺湖さん）29
☆キョーダイ部部長が、SG闘劇の終了をお知らせします。ビバ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Ａマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、掲載後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い意見で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（縦長ハガキの比率）が基本だ！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（広島県　文月裕さん）

次々号9月号の締め切りは……　7月17日（火）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com

ああ、夏が来る。それは秋よりも壮大な、収穫の季節。

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

毎年恒例の夏コミが近づいて参りました。コミックマーケット72は8/17（金）~8/19（日）の3日間、東京ビッグサイトでの開催。新しい同人誌、新しい人との出会いが待っています。でも夏だから、お祭りだからこそのクールな自制心も忘れないようにしてくださいね。心に思いやりと常識を!

案内人：案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ

押し寄せる怒濤のサムスピ4コマその数50本!

ギャグ　4コマ　イラスト

サムライスピリッツ天下一剣客伝

STYLE

君の好きだった歌

B5判　44P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替（送料込み）
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田方　有葉貴吏

メインの4コマはなんと50本！ デフォルメ絵柄に若干クセがありますが、家庭用含むほぼ全キャラ登場。個々のネタはかわいさと毒のバランスが○。エンディングネタが多めですね。イラストや1Pショートも収録。

ポップンミュージック

玉響

白黒熱波

ギャグ

A5判　36P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替+160円分切手
〒030-0851　青森県青森市旭町3-12-21
工藤絵理子

制作者より：
[illegible]

ショートマンガや4コマが中心のギャグ集。ネタ・見せ方に練り込みが足りない感がありますが、かわいらしい絵柄とバラエティ性が楽しい1冊です。

ギルティギアイグゼクス　アクセントコア

LOVE×3

猫道場

ギャグ

A5判　22P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替+140円切手+あて名シール
〒532-0001　大阪市淀川区十八条3-16-27
梅田方　L3係

制作者より：
とにかく、[illegible]方に読んでいただきたいです！ この二人は[illegible]です！

メリハリのあるデフォルメ絵がプリチい！ ソルに熱烈ハートなカイが大暴れ。ネタのヒネリより、勢いを重視した作風の1~2pショート集です。

伝言板

あなたと私の夏の思い出

★お友達募集します!!

Pop'n musicの好きな方、私と文通＆イラ交してください!! 年齢と性別は不問です! お手紙待っています。身近にやってる人いないんですよ……。
〒904-1201　沖縄県国頭郡金武町字金武5672番地　仲間百合香

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章投稿のみ）。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

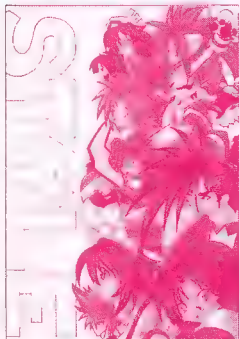
ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男・女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるい[illegible]ることを示しています。
■小説　小説本、あるい[illegible]いることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意■

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送に1~2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室

さて、このところ4冊ご紹介体勢が続いておりますゲーパロ館ですが、すごくぶっちゃけて申し上げますと投稿数の問題でこのような形になっております。ことに6月締め切り、7月締め切りのタイミングは夏コミ直前になりますので、特に投稿数が少なくなります。旧刊でも掲載チャンスはグッと広がります。初挑戦の皆さまも、この機会をお見逃しなく!

制作者より
すべてのサムスピファンへ、愛と感謝を込めて作りました。すてきなゲスト様あり。

アヴァロンの鍵

My Beautiful Lover

開店休業&PaE

18禁　男×男　シリアス

B5判　36P　コピー　表紙カラー
400円分無記名小為替（送料込）
〒370-0403　群馬県太田市岩松町702-2
中里昌子

制作者より
[illegible]を4本でボリュームたっぷりです。

マンガ2本小説2本収録。設定的に多少影を感じさせるところはあるものの、雰囲気は明るいラブラブセミシリアス。えっち描写も割と濃厚ですわ。

■ゲーパロ館投稿規定
扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただしアーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合は[illegible]インを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、[illegible]の投稿お待ちしてます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は7月20日（金）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

トラブル×サンプル×ゲスト原稿

ゲスト原稿に関するいくつかのトラブル事例

ゲスト×トラブル×デストローイ！

ハーネス「もんぎゃーっ！　なんたる無礼カンチガイ、許せんけどもう関わりたくねーッ!!」
レン「はわわわハーネスさんどうしたんです、ボク気付かないうちに何か失敗を!?」
ハーネス「はー、はー、いやレン君のせいじゃありませんわ。もう隠しませんけど私、同人活動してますの、ええしてますともさ。ちょっとそっちのゲスト原稿関係で、トラブルが続いてまして……はー、はー、やっと落ち着いてきた……聞きます？　そのトラブルについて」
レン「ななな、なんか怖そうですけど、勉強のためにぜひ、お話ししてください！」

ゲスト×トモダチ×ヒートアップ!?

●会ったこともないのに友達扱いされ、ゲスト原稿を描くことを強要された。
ハーネス「そりゃ今はネット時代ですからね。直接顔を合わせたことが無くても、意気投合して一緒に同人誌を作る例はいくらだってありますよ。でもね、だからこそ相手との距離感を測る力が大事なんです！　感想メール1回送ってきただけの関係なのに『もう友達ですよネ、ゲスト原稿ください、締め切りは○日です』とか言い出して。都合が悪いから断ったら『ヒドイ裏切り者、アンタなんか友達じゃない』って……最初から友達じゃねーよテメーなんか!!」
レン「ああ確かに、同好の士＝友達ってわけじゃないですものね。人にモノを頼むんだから、最低限の礼儀は尽くさないといけないし、常識も必要ですよね」
●結構付き合いが長いのに、ゲスト原稿を拒否された。
ハーネス「こっちも自分の原稿で忙しい時に、さんざんゲスト原稿描いてあげてたのに、いざこっちが頼んだら『都合が悪くて無理』って……義理も人情も無いのかアンタは――っ!!」
レン「えええ、さっきと逆のこと言ってません？　都合が悪いんだったら仕方ないんじゃ……」
●ゲスト原稿のお礼はお金で、という話だったのに踏み倒された。
ハーネス「約束守れーッ!!　守れないんだったら最初から『お金で』なんて話を持ち出さなきゃいいのに、よりによってウヤムヤにすると一番ヤバイ条件を提示するな――っ！」
●ゲスト原稿のお礼はお金でよこすのが当然、みたいな顔をされた。
ハーネス「んなわけあるか、アンタどこのプロ作家様じゃーッ!!　あと、お金じゃないけど『ゲスト原稿あげたからにはお礼にコッチにも描くのが当然』みたいな顔も気にくわ――ん！」
レン「えーと、またさっき言ったことと矛盾してる気がするんですけれど……」
●ゲスト原稿を描かせろ、そして金をよこせと迫られた。
ハーネス「あたしゃ出版社か――っ！　そんなのに対応する義務は無いわーい!!」
●相手と話し合ったら「ゲーパロ館にそう書いてあった」と言われた。
ハーネス「確かにいろいろ書いてきましたともさ。もちろん調査も考察もしてます！　でもね、私たちがコラムで書いてきたことが唯一絶対のルールじゃないですよね。この誌面のスペースでは伝えきれないことだって山のようにあるんです！　お互いが納得できる条件を出すための参考例として扱っていただく分にはよいかと思いますが、あくまでも当事者同士で決めてくださいね。」

レン「気付いたんですけれど、同じようなトラブルでも、見る方向によって対応や考え方はまるで変わるんですね。する側の時とされる側の時で、ハーネスさんの言うことが180°違ってる」
ハーネス「え？　あ……そ、それほどデリケートで複雑な問題だということですわ！　似たようなケースでもほんのちょっと条件が変わるだけで、解決策は違ってきますもの」
レン「まずは、落ち着いて」
ハーネス「コホン、そうですわね、トラブルに陥ったら双方がなるべく冷静に客観的になるのが重要ですわよね。私も気を付けないと」
レン「でもそれができないからもんぎゃーってヒートアップするんじゃないでしょうか」
ハーネス「もんぎゃ――っ!!」

新たに参戦する四名の設定資料を公開！

登場を目前に控えた『KOF MIA』に登場する新キャラクターのシナリオを公開!! さらに[illegible]、本シリーズから登場する四人のデザイン画も紹介！ ちなみに、このほかのキャラクターのシナリオは公式HPで公開中！ 稼働前にチェックしておこう！

風蕭蕭兮易水寒、壮士一去兮不復還。

[illegible]

喧嘩百段！
これがナニワの男意気じゃィ！

某ゲームメーカーのお膝元である大阪府は吹田市豊津町、市営地下鉄御堂筋線の江坂駅から、20分ほど電車に揺られるとなんば駅に到着する。

そこから徒歩で数分行ったところに、恐らく日本で最も有名な大阪的夜景で知られる場所――道頓堀に架かる戎橋がある。

道頓堀の水質は決してよくはない。

綺麗か？　という問いにイエスかノーで答えるとすれば、当然ノーである。はっきりいって汚い。昔よりははるかにマシになったといわれているが、それでもまだ人が泳げるほど綺麗ではない。

しばしば――何かビッグなスポーツイベントで異様に盛り上がったときなどには――戎橋からだばんだばんと道頓堀に跳び込む勇者たちが現れることもあるが、ならば彼らに「ふだんから道頓堀で泳ぐ気があるか？」と尋ねれば、恐らく二の足を踏むに違いない。

いかに大阪の夏がひつこいくらいに暑かったとしても、だ。

夏、某月某日。

そんな道頓堀から、ざぶりざぶりと上がってきた――飛び込んだのではなく、逆に水の中から上がってきた――一人の男がいた。

身の丈は6尺3寸、みっちりと筋肉に覆われた身体にフンドシ一つという破廉恥きわまりないスタイルのその男は、ひとまとめにした荷物を頭の上に載せたまま、川岸の遊歩道へと這い上がってきた。

みずから喧嘩百段と豪語する、浪花のド根性男。自分こそが世界最強の"番長"だということを証明するため、世界各地で男と拳を磨く武者修行を続けている。その空手の実力は本物で、「グレートグラップル」2連覇、「全地球爆拳闘大会」優勝といった華々しい経歴を持つ。

時刻は昼前――。

とはいえ、ひっかけ橋との異名を持つ出会いのメッカ、ここは大阪戎橋。既に十分過ぎるほどの人出であった。

ほとんど全裸の肉体からぼたぼたとしずくを垂らし、ついでに下駄をからころ鳴らして――この男は下駄をはいたまま道頓堀を泳いでいたのである――戎橋に登場した彼を見て、その場に居合わせたたれもが目を剥いた。

裸でここから跳び込むお調子者はいても、裸でここから上がって来るやつなどいるわけがない――そんな固定観念に凝り固まった常識人たちがあぜんとしているのをよそに、その男は一つ大きくくしゃみをすると、ずずっと鼻をすすってあたりを見回した。

「おうおう、何や昔と変わっとる気もするが、今度こそ間違いなく大阪じゃァ！　あちこち遠回りするハメになっとったが、ようやっと日本に着いたわ！　えろぅ懐かしいのう！」

一人言にしては声がでかい。きっとこの男は生まれつき声がでかいのだ。恐らくそこにいた誰もが同じことを思っただろうが、本人はそれに全く気づいている様子がなかった。

[illegible]

[illegible]んの方に向けているのである。

[illegible]な男のそばにはだれも近寄りた[illegible]行き交う人々は、あえて溝口と視線[illegible]彼が立っている手摺からかなり離れた[illegible]ていく。中には溝口の影を踏むことさえ露骨に嫌がる女の子もいる。

[illegible]いいといわれる大阪人でさえコレである。

おかげで戎橋の上は、期せずして片側通行となってしまっていた。

「さて――」

すぱーん！

これまた大きな呟きと、それに続く乾いた音に、周囲の人々がびくっと肩を震わせて溝口に注目した。見てはいけないと思いつつも、何かあるとついつい目が行ってしまうのは、やはり怖いもの見たさということであろうか。

サラシの巻かれた自分の腹を平手でたたき、溝口は欄干の上から飛び降りた。

「まずはどこぞで腹ごしらえといくかのう」

とかなんとかいいながら、溝口は頭の上に載せていた荷をほどいた。

一応は防水のことも考えていたのか、風呂敷とビニールとで厳重に包まれていたのは、時代遅れもはなはだしい黒の学ランだった。最も、この眉毛の太い大男には、そうしたバンカラ風のスタイルがよく似合っているといえなくもない。

「それにしても早いもんじゃのう。あのグレートグラップルの激[illegible]なんや10年くらいたってしもた気もせ[illegible]こうしてまた大阪の土を踏めた[illegible]

[illegible]

[illegible]と思った[illegible]っと安堵の吐息を漏らしていた。

もちろん溝口は、公序良俗の存在に思いを馳せる人々の気持ちにも全く気付いていない。

戎橋を心斎橋方面に渡り、道頓堀に沿って宗右衛門町通りをぶらぶらとそぞろ歩く溝口。ついつい口ずさんでしまうのは、お気に入りの『浪花恋しぐれ』のフレーズである。

本人も知らないまま道行く人々を威嚇しながら歩いているうちに、わずかに湿っていたドカンと学ランもほどなく乾いてきた。

「……何や知らんが、たったひと月でこないに変わるもんかのう」

自分の記憶の中にある街並みと今の街並みとのギャップに、溝口は首をかしげている。

そんな老けた高校生の視線が、ふと巨大なタコにそそがれた。

「――おう、ここは昔のまんまじゃ！　ワシの留守中にまた盗まれとったらどないしょかと思とったが、無事で何よりじゃわい！」

"浪花一番"という名のそのタコヤキ屋は、溝口がたびたび顔を出すなじみの店であった。この店の名物ともいえる巨大なタコのハリボテをめぐっては、溝口誠の波乱万丈な闘いの歴史があるのだが、それを語り出すとゲームが1本できてしまいそうな量になるため、ここでは触れない。

開店時間を前にして、店先ではねじり鉢巻のオヤジが路上を掃き清めていた。

「――よう、オッチャン！　元気にしとったか？」

「まっ、マコト⁉　誠やないか！」

はっと顔を上げたオヤジは、そこに立っているのが溝口だと知ると、竹ぼうきとちりとりを放り出して駆け寄った。

「自分、今までドコでナニしとったんじゃ⁉　みんな心配しとったんやで⁉」

「ドコでもナニも、いつものアレじゃ。武者修行ちゅーたら口はばったいが、ま、そんなモンじゃ。世界中飛び回っとったんやで」

がっはっはと豪快に笑い、溝口はオヤジの肩をたたいた。

世界中を飛び回るのはいいが、どこをどうすると道[illegible]いで大阪に上陸するような事態になるのだろう[illegible]ない。

「――そう言うオッチャンは、ちょ[illegible]とちゃうか？　人間、年を[illegible]」

「あっ、アホ抜かせ！」

オヤジは鼻をすすって[illegible]背のある[illegible]

「ぐふっ」

[illegible]

[illegible]

がつがつはふはふがつ[illegible]

「おいおい、そないにが[illegible]どうや、誠。だれも横取りなんぞせ[illegible]」

鉄板の向こうで熟練の技を振るうオヤ[illegible]に苦笑している。いまだに高校生をや[illegible]

[illegible]ならば会うてみたいもんじ[illegible]

確かに、溝口が食べて[illegible]な命知らずが居るとは思えない。現に、いつもな[illegible]るほどの繁盛店である"浪花一番"の店先に[illegible]の姿は無い。ひっくり返したビールケース[illegible]ヤキを食べ続けている溝口を見て、道行く[illegible]ている。

「――ふぅ」

あるだけのタコヤキをあっと[illegible]楊枝をくわえてひと息つい[illegible]のインターバルの間に、ふ[illegible]

[illegible]開になっとるんかのう？」

[illegible]

「なっ……何じゃこりゃあああああ～ッ⁉」

「ど、どないしたんや、誠⁉　いきなりそないな声出し[illegible]」

「こっ、これやこれ！　コレ見てんか、オッチャン！」

「なになに……？」

溝口が示した紙面には、近く開催される世界最高峰の格闘技トーナメント、"キング・オブ・ファイターズ"の特集記事が掲載されていた。

「ああ……これならワシも聞いたことあるで。よう知らんけど、まあ、アレやろ、誠がこれまで出とったような、何でもありのケンカ大会ちゃうんか？」

「そないなことはどうでもええんじゃ！　ワシが招待されとらん時点で二流以下の大会じゃっちゅうことは判っとる！　そやのうて、ワシがいいたいんはコレじゃ、コレ！　ここ見たってくれ！」

そういって溝口が指差したのは、大会への参戦が決定している有名選手を紹介する記事だった。大会前の集中連載記事で、今回クローズアップされているのは、アメリカから参戦してきた極限流空手家、リョウ・サカザキである。

前回大会でのその闘いぶりを伝える写真を睨みつけ、溝口は青ノリの張りついた歯を剥き出しにしてわめいた。
「コイツや！　このアメリカ人の空手家、ワシのパチモンやで！」
「……どこがや？」
「どこがも何も、何から何まで丸パクリやろ！　飛び道具に対空技、突進技までワシそっくりやないかい！　オッチャンの目ェはフシ穴かいな！」
「飛び道具だの対空技だの、そないなこといわれてもなあ……ワシには格闘技のことはよう分からんわ」
「オッチャン！」
「いや、誠がそういうんやったらそうなんやろ。……けどまあ、それもこれも、誠の強さがホンモノやっちゅうコトとちゃうんか？」
「ワシの強さがホンモノ……？」
「そや」
流れるような串さばきでタコヤキをひっくり返しながら、オヤジはしたり顔でうなずいた。
「ハイカラな言葉でいえばフォロワーっちゅうか……要するに、誠のマネをするヤツのこっちゃけどな、海の向こうでそないなヤツが現れたっちゅうことは、誠の強さがそれだけグローバルに知れ渡っとるゆうことや。そやろ？　だれも弱いヤツのマネなんぞせぇへんのやし、つまりは誠の強さが広く認められとるっちゅう証拠やろが」
「まあ……そういうことに、なるんかな……」
一時は顔を真っ赤にしてエキサイトしていた溝口も、さとすうなオヤジの言葉を聞いて、いつの間にか落ち着きを取り戻している。
その目の前にお持ち帰り用のタコヤキのパックを山のように積み上げ、オヤジはにやりと笑った。
「[illegible]ってけ、誠」
[illegible]
「[illegible]、オッチャン[illegible]！」
オヤジのいわんとするところを察した溝口は、額のハチマキを締め直し、大量のタコヤキを小脇にかかえた。
「——恩に着るで、オッチャン！」
「おう」
「次に来るときは優勝賞金でこれまでのツケみぃんな清算したるわ！」
威勢のいい勝利宣言とともに、溝口は下駄を鳴らして駆け出した。
食べたばかりのタコヤキが、溝口の腹の底でマグマのような熱いうねりを生み、エネルギーとなって全身を駆けめぐる。
グレートグラップ——
全地球爆拳闘大会——
これまで溝口がくぐり抜けてきた激しい闘いを前にしたときと同じか、あるいはそれ以上の興奮が、知らず知らずのうちに不敵な笑みとなって顔に表れていた。
「KOFがナンボのもんじゃい！　二流半のエセ格闘家どもに、このワシが漢の生きざま見せたるわ！」
まだ大阪に戻ってきて2時間もたっていなかったが、既に溝口の心は完全に世界に向いていた。

「相変わらずっちゅーか……ま、アイツらしいわ」
唐突に現れ、そしてまた唐突に去っていった溝口を見送ったオヤジは、スポーツ紙を手に取り、少しだけ眉を曇らせた。
「せやけどこれ、出場すんのに招待状が居るんとちゃうんかな……」
ついさっきまでKOFの存在すら知らなかった溝口のもとに、KOFの招待状が届いているとは思えない。
招待状が無いのにどうやって参戦するのだろうかと、オヤジは次のタコヤキの仕込みをしながら首をかしげた。

1週間後、アメリカ某所。
うらぶれたダウンタウンの裏路地に、上背が2メートルもある格闘家と対峙する溝口の姿があった。
「かかったな！　ヘルバウッ——」
「じゃかァしい！」
格闘家が何か仕掛けようとして動いた瞬間——いや、それより一瞬早く、溝口は彼の懐深くへと踏み込んでいた。
「——見さらせ！　コレが元祖・通天砕じゃあァ！」
「なっ⁉」
格闘家のみぞおちへとめり込む溝口の肘。そして、続けざまに繰り出された豪快なアッパーによって、格闘家の身体は天高くへと舞い上げられた。
「ぐはっ！」
十分な滞空時間の後、満足に受身も取れずに地面へたたき付けられた格闘家は、息が詰まるような呻き声を一つもらしたきり、ぴくりとも動かなくなった。どう見ても失神KO、骨の2、3本は折れたかもしれない。運がよくて全治4週間、あるいはそれ以上か。
「タッパが高いはっかで見掛け倒しなやっちゃのう」
指をポキポキと鳴らし、溝口は鼻を鳴らした。
「——歯ごたえかなさ過ぎて[illegible]ウォームアップもすんどらんちゅーに」
傲慢に吐き捨てた溝口の足元に、格闘家が使っていたバスケットボールが転がってくる。この格闘家は、実戦空手とバスケットボールを組み合わせた、ある意味新しい格闘技の使い手だったが、すべてをたたきつぶすかのような溝口の拳の前には全く通用しなかった。
「だいたい、こないなモン使っとる時点で男として負けやぞ？　男だったら拳一つで勝負せんかい、このイチビリが！」
下駄履きの足で無造作に踏みつけ、バスケットボールを難なく破裂させた溝口は、今になって思い出したように格闘家のそばにしゃがみ込むと、ダウンジャケットの懐をがさごそとあさり始めた。
「そや、肝心なこと忘れるとこやったわ」

キング・オブ・ファイターズとは、特に選ばれた格闘家たちだけが出場できるトーナメントである。特に今回の大会は一般予選がおこなわれないため、主催者側からの招待状を持つ格闘家だけしか参加することができない。
溝口がそのレギュレーションを知ったのは、大阪を離れてアメリカにたどり着いた後のことだった。
溝口が真っ先にアメリカへ向かったことに、特に意味は無い。「とりあえずアメリカに行きゃあなんとかなるやろ」と、勝手にそう思い込んだ末の行動である。ついでに言うなら、溝口が「こいつワシのパチモンや！」と信じて疑わない極限流空手のリョウ・サカザキが居るというのも、真っ先にアメリカに向かった理由の一つだった。
ちなみに、溝口はアメリカまでは普通の旅客機を使ってやってきた。といっても、きちんと乗客として乗ってきたわけではなく、離着陸用のタイヤの格納庫に隠れてタダ乗りしてきたのである。金の無い溝口が、武者修行の途次で出会った謎の覆面男から教えられた、非常に高度で経済的な——ついでに寒さに耐える修行にもなる——移動テクニックの一つだった。
とまあ、それはともかく。
アメリカへとやってきた溝口は、KOFが開催される会場を捜しているうちに、招待状がなければ参戦できないということを知ったのである。せっかくアメリカまで来たというのに、このままではリョウをシバキ倒すどころか、KOFに出場することさえできない。
そこで溝口は考えた。
「細かいことはよう分からんが、腕っ節の強そうなヤツに片っ端からケンカ売っとれば、いつかは招待状を持っとる格闘家に当たるやろ。そいつをブチのめして巻き上げればエエんちゃうかな」
すこぶる単純かつ暴力的だが、溝口が招待状を手に入れるには、これくらいしか手段が無いのも事実だった。高校を留年し続けはや10年あまり、溝口は決して頭はよくないが、これも年の功というのか、それなりに知恵が回るというか、悪知恵がはたらく。
だから溝口は、迷わずその考えを実行に移した。

溝口によってKOされた格闘家は、今日3人目の“獲物”だった。溝口が渡米してきてからのトータルでは、もはや何人目かも分からない。なかなか招待状を持った格闘家はいないものである。
「これまでのヘタレとくらべりゃ、コイツはまだマシなほうじゃったが……」
一縷の望みを懸け、意識の無い格闘家のダウンジャケットの懐を探る溝口。
と、内ポケットの中から1通の白い封筒を引きずり出した溝口は、太い眉をうごめかせて喝采をあげた。
「おおおおお！　ひょっ、ひょっとしてコレとちゃうか？　コレ！」
交差する2本の鎌に猛禽の翼をあしらった不吉なデザインの赤い封蝋が目を惹く封筒を開き、溝口はいそいそと中身を確認した。
「え〜、う〜……ざ、きん、きんぐ、おふ……？」
高校に10年も在籍し、武者修行のために世界各地を飛び回ってきたとはいえ、溝口の英語力は中学生レベルにも満たない。当然、そこに記されていた英文も読めなかった。
だが、文中からかろうじて自分に分かる単語だけを拾い読みし、脳内で適当に足りない部分を補完し、しかるのちに関西弁に変換した結果、溝口は、これこそが自分の求めていたKOFの招待状だということを確信した。
腹に巻いたサラシの内側に招待状をしまい込み、溝口は格闘家の耳もとでささやいた。
「——ほな、コイツはワシが有効活用したるさかい、ワレはここでゆっくり休んどったらエエわ。まァ、ワレが出場するよりワシが出た方が、大会のグレードも上がって観客も喜ぶっちゅうもんや！　ぐぁーっはっはっは！」
ドカンのポケットに手を突っ込み、下駄を鳴らして意気揚々と路地を後にする溝口。追い剥ぎまがいの真似をしたことについては、コレっぽっちも良心の呵責を感じているそぶりが[illegible]た。それどころか、既に溝口の脳裏からは、ほんの数[illegible]した格闘家の顔も消えかかっているに違いない。

要するに溝口誠というのは、身勝手で不器用で口が悪くて物覚えもあまりよく無い——しかし、間違いなく強い男だった。

●溝口挑発

笑龍

シャオロン

誕生日	11月20日
身長	171cm
体重	49kg
血液型	猛毒
出身地	中国（河北省）
格闘スタイル	飛賊西毒門派（[illegible]）
趣味	麻雀
大切なもの	兄からもらった[illegible]水晶玉
好きなもの	水餃子
嫌いなもの	マングース
苦手なもの	料理（ただし、[illegible]）

●笑龍武器

●笑龍超必殺技

ノーマルモデルはデュオロンをイメージさせるものを——という意味で考案しました。毛色違いではありますが、デュオロンとは兄妹という設定なので共通点を持たせたいという狙いもあり、あとはリンから譲り受けている「毒」という設定より、「蛇」をモチーフとして採用。頭部から垂れ下がる三つ編みと襟周りに「蛇」のテイストが見られると思います。アナザーモデルは毒性の植物であるトリカブトの花を採用しました。冷徹な殺人マシーンという一面はありますが、やはり女性キャラですので衣装には華やかさ、可憐さを盛り込んであげたかった、という思いから考案しました。（FALCOON）

アッシュ・クリムゾン

誕生日	2月14日
身長	178cm
体重	59kg
血液型	O
出身地	フランス
格闘スタイル	我流（特殊な[illegible]）
趣味	ネイルアート
大切なもの	爪
好きなもの	ザッハトルテ[illegible]
嫌いなもの	面倒なこと、[illegible]
苦手なもの	無し

ノーマルモデルは2D版のものをそのまま変更せずに持ってきました。アナザーモデルはパンキッシュさをコンセプトに、衣装のモチーフにはアマゾンに生息する猛毒たっぷりのイモリと、吸血コウモリのイメージを採用。黒にオレンジのアクセントが非常に毒々しさを出していて、アッシュ独特の毒が効いた雰囲気にマッチすればいいなぁ——という思いから考案しました。（FALCOON）

アナザーモデル

猛者通信 ドス龍

DOS18本目 パイレーツ・オブ ガンブリアン紀

ずんずん教やゴヨーク社といったガッポシ儲けてる宗教・企業からは生かさず殺さずで税金もっていっちゃいなよ！　などと声高に叫ぶものの、懐の金塊が見え隠れのロードランナーたちは癒着上等なのでした。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ
南極帰りのスゴ腕スナイパーにして、やることなすこと常に歴史に新たな1ページを刻む世紀末覇王。ゴミのポイ捨てには死を持って臨む。

ケソ
3カ月で8キロ増加したメタボリッカー。今年中に免許を取らないとゼロ距離波動ガンの刑に処されるが、本人は極めてどこ吹く風。

ブニョ
毎月毎月ジ☆ダップセの珍行に頭を悩ます担当編集。バンナムがエンブレに近くなったので、取材がちょっとだけ楽になったのが救い。

EPISODE：01

怪物王に俺はなる！

Emerge as monster king.

まさ　するとあれかね、今回は『パイカビ3』の大ヒットに便乗して、猛者でもアーケード海賊考察をやってみようという腹かね。

ケソ　展開早ッ！

ブニョ　いつにもなくスピーディーな進行だけど、今回はまあそんな案配で進めたいんだよね。

ケソ　へへっ、話が早いや。

まさ　『パイカビ』のヒットでいろいろと取り沙汰されているが、そもそも「海賊モノ」というジャンル自体が、わりと日本には馴染みのある文化のような気がしてならんのだが。

ブニョ　我が国は海洋国家丸出しですからね。海賊はアウトローの代名詞的存在として親しまれてきたのでしょう。

ケソ　歴史の授業でも倭寇とか習いますもんね。

まさ　本来はトゥルー悪党のはずなのだが、漫画やアニメ、映画では「法に縛られずに気ままに生きる自由人」といった描かれ方が多いさなあ。

ケソ　『北斗の拳』などに出てくる「ヒャッハー！（by 棠輿）」なモヒカンたちも自由気ままに生きてますが、あっちは何か泥臭いイメージっすよねえ。

まさ　海賊の方は「白い雲」、「青い海」などのスァワヤカンなイメージが付随してくるからして、さほど陰湿な印象を受けないのではないかね君。

ブニョ　あとは海賊業の目的に、ロマン要素が多分に含まれてるのも人気がある原因じゃないかな。莫大な財産を探すとか、自由を求めて旅をするとか……。

まさ　単純に略奪搾取だけでなく、「トレジャーハンター」的な側面があるのだろう。

ケソ　ゲームとかでは「自由を求めて戦うタフガイ」のイメージを付与するために"海賊"というシンボライズされた職業を利用することが多いっつーわけですな。

まさ　ムス。それを踏まえて、アーケード海賊どもを見ていくとするか。

ブニョ　あとは何故か「海賊」といえば男前率も高いですよね。

まさ　ンムス。船長クラスになると、ヒゲ面眼帯のデバウか、ダンディンズム溢るるチョイ悪オヤジの二択だがね。物語などに登場して支持されるのは圧倒的に後者で、前者は主に敵役さね。

ケソ　どこの業界も二極化が進んでいるというわけですNE。

EPISODE：02

プロ骸骨方面に舵を取れ

We are all slaves of politics.

ブニョ　ほい。アーケードに登場した海賊ゲーム、並びに海賊キャラをピックアップしてみたよ。

ケソ　ほうほう。カプンコの名作『ひげ丸』、ルビィ・ハート、B・ジェニー、『キャプシル』のジム（噴水で溺死）、『ダイナマイト刑事2～カリブの海賊編』～etc.……。

まさ　ホフム。こうして見ると海賊野郎はコンスタントにゲームに出演しているんだな。

ブニョ　調べている過程で分かったけど、家庭用だとさらに多いんだよ。海賊頻度。

まさ　『ロマサガ』シリーズや『大航海時代』、『ファイヤーエムブレム』シリーズ……有名なシリーズにはほぼすべてといっていいほどに海賊が登場しているな。

ケソ　ゲーム業界と海賊業は表裏一体だったというわけか。とんだ茶番だね！

ブニョ　アーケードでは、主に格闘ゲームのキャラクターとして登場していることが多いね。

ケソ　お、まさ兄ィのモストフェイバリットである「C.キッド」（『ワールドヒーローズ』シリーズ）とかいるじゃないですか。

まさ　「フシャークナッパァ～」で一世を風靡したため待ち野郎さな。今考えると、コマンド飛び道具とため飛び道具の二つを持ってるキャラ性能は、明らかにオーバースッペク（違）だと思うがどうか。

ブニョ　当時は「なんで海賊が世界の英雄に入ってるんだよ！」という議論もあったみたいですが。

ケソ　ADK的にいうと「英雄＝腕っ節の強い奴」という大前提っぽかったですから、海賊野郎が登場しても問題ネウ、って感じですか～。

まさ　東京ドーム地下格闘トーナメントに例えていうならば、出場枠の全枠が「柴千春」で埋まっていたようなものかね。

ケソ　おっかねえ話で。

ブニョ　最近では『バトルファンタジア』のフリード、『ソウルキャリバー』シリーズではセルバンテスが活躍しているね。

まさ　こうして見てみるとアーケード海賊野郎の基本スタイルは、コートに海賊帽、ロングブーツというステレオタイプな組み合わせが多いな。あとは、旗印はジョリー・ロジャーの骸骨旗も大人気さね。

ケソ　自由を標ぼうしている割には、皆さん申し合わせたように同じようなスタイルですよね。海賊協会とかのドレスコードとかがあるんですよきっと！

ブニョ　んー。あれって海賊が隆盛を誇った16～18世紀の一般的な服装だし、何より機能的なんじゃないかな？　とマジレスしてみる。

ケソ　せめて旗印は骸骨じゃなくても、グリズルとか肉球マークにすれば個性をアッピルできるのに。

ブニョ　……そんな海賊は速攻で海の藻屑ですよ。

まさ　ゲームの中には「地球産」の海賊だけじゃなく、宇宙海賊も数多く登場しておるな。これは広大な宇宙を海に見立てているわけだな。

ケソ　なんか、宇宙の荒くれ集団はひとくくりにして「宇宙海賊」とされてることが多いような感じですが。

まさ　「宙賊」じゃダメなのかね？それならば"宇宙"といちいち付けなくてもいいと思うがね。飛行機を使う賊は「空賊」だし、差別化も計れると思うがどうか。

ブニョ　……なんか締まらない気もしますが。

画面全体から怪しさが発散される『キャプテンシルバー』。曲とボイスもやや変。

これだけはやっておきたいパイレーツタイトル

海賊の何たるかを知りたいガイズ＆おにゃのこ！　そんな君らにはこれらの海賊タイトルをお勧めしてみるがどうか。まずは猛者一押しの海賊選手権『ワールドヒーローズ2』は鼻息荒くお勧めだ。C.キッドのエンディングの因果応報っぷりは必見。『キャプテンシルバー』は猛者にもたびたび登場するデコの名タイトル。街中の噴水に落ちて死んでみたり、何故かピエロや魔女と死闘を繰り広げたり、ラスボスとの身長比がどう見ても富樫と大豪院邪鬼という弾けた内容には完全脱肛。宇宙海賊ものを満喫したい方には、原作ともども『コブラ・ザ・アーケード』がお勧め。プリングスの空容器を手にはめて、「サイコガンごっこ」をするのは海賊の基礎だ。今回の調査の結果、意外にも「海賊が登場するゲームは良作が多い」との統計が出たので、海賊出演作を見付けたら臆せずに遊んでみるといいだろう。

お勧めパイレーツタイトル
ワールドヒーローズ2
キャプテンシルバー
ひげ丸
バトルファンタジア
ダイナマイト刑事2
MARVEL vs. CAPCOM
コブラ・ザ・アーケード
ソウルキャリバー
カルテット

EPISODE：03

夢色♪センセーション

Be creative of much sensation.

まさ　ちとマニアックで恐縮なのだがね、アイレムの『迷宮島』というゲームがあっただろう。

ケソ　ド☆リームで有名なアレですな。パズル要素の高い固定画面アクションゲームですね（説明的台詞）。

まさ　あれも島々に不法侵入しながら、氷を無断精製して地形を破壊していくゲームだったろう。ということは、ゲームの主人公・ドリーム夢夫（仮名）も海賊だったのかね？

ケソ　わりとコミカルな風体だったので騙されてましたが、そういや海賊といっても差し支え無いやうな気が……。

ブニョ　調べてみたけど、ファミコン版の『迷宮島』では「主人公の名前はキックル。魔王ノースにさらわれた夢の国の国王と王女を助け、氷に変えられた夢の国を元に戻すこと」というバックストーリーがあるみたいですよ。

まさ　ロケテやショーでの初期タイトルも『キックルキューブル』だったな。和風な名称で発売されて首をかしげたものだが、設定は生きていたわけか。

ケソ　なーんだ。海賊じゃないのか。

ブニョ　海で活躍するキャラをすべて海賊判定にしないでくださいよ。

まさ　さういや、海賊で思い出したのだがね。

ケソ　何すか？

まさ　我は昔から、アニメや漫画の中で海賊たちが食らっている食べ物は、とりわけマンガ肉が多かったように思えるのだが、あれが非常に美味そうに見えてな。

ブニョ　船の上でよく肉をほおばってましたよね。何故か魚じゃなくて。

ケソ　そして飲み物はすべて「ラム酒」なんですよね。子供心に「超うめージュースみたいなものかなあ」と漠然と想像しておりました。

まさ　実際に海賊が食べていたのはは干し肉や塩漬け肉だったらしいが、海賊といったら「片手にマンガ肉、片手にラム酒」という風体が一番似合うと思うっぺれ〜。

ケソ　ゴムみたいな肉を豪快に食いちぎりたいですよね。

ブニョ　そーいや「バイキング」も海賊に入れちゃっていいんだよね？　現在では「8世紀前後にスカンジナビア半島に住んでた人々を指す呼称」になっていますけど、当時は黒海やカスピ海あたりを横行していた武装船団を指していたみたいです。

まさ　まごうことなき海賊判定さな。『ワーヒー2』にはバイキングのエリックも登場しており、心のサブタイトルは「海賊世界一決定戦」だったといってもいいだろう。

ブニョ　よく考えると、お尋ね者率が高いシリーズだったね……。

まさ　まあ、海賊になる以前に泳げない奴や船酔いがひどい奴は、大成するのがかなり難しい気が駿河。

ケソ　そういう輩のために、荒野で暴れる「ヒャッハー！」枠が用意されているんですよ。

まさ　さうかもしれぬ。

ブニョ　なんだかこっちは異様にロマン要素が少ないなあ……。

「海賊キャラは安定して強い」という都市伝説も一部であるとかないとか。

EPISODE：04

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ　こうしてアーケード海賊野郎を考察してみたが、どいつもこいつも畳の上で死ねそうにない奴らばっかだなあ、と思った次第さな。

ブニョ　自由気ままに生きるには、相応のリスクがつきものなんでしょうね。

ケソ　自由の代償は高くつく、とビビリ入りましたYO！

ブニョ　法を犯さなければデフォルトで自由ですよ。

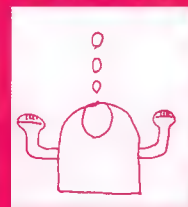
ケソ　そう遠くない未来に、実際に「宇宙海賊」も出現しそうな気がしますが。

ブニョ　まだ略奪する相手が居ないけどね。

まさ　宇宙ゲーセン物語に続いて、宇宙海賊第一号を目指してみるというのはどうだろうかね。

ブニョ　誌名が「アルカディア」だけに、それは洒落にならないので勘弁してください。

ダップセ　ぎゃふん。　　　　（続く）

今月のうろ覚絵の担当はブニョです。「あるかどうか自信の無いパーツは描かない」と心掛けたら寂しくなっちゃいました……

けっこう簡単だと思うのですが、どうでしょうか？　正解者の中から1名に、私ブニョから何かプレゼントしますよ。

猛者っ子通信

猛者やダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された40ウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8431　[illegible]

[illegible] アルカディア編集部

猛者通信 [illegible]

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

次々と登場するゲームの中には、ヒットした作品が持つ楽しさの要素が生かされている。ビデオゲームがゲームの主役になる以前は、エレメカと呼ばれるメカ式のゲーム機が主流で、その中でも「もぐらたたき」は大ヒットしたゲーム機であった。

もぐらたたきの元祖は東洋娯楽機（トーゴ）が75年に発売した『モグラ退治』で、盤面に開いた八つの穴から見え隠れするモグラをハンマーでたたき、制限時間内の得点を競う内容となっている。遊園地やデパートの屋上などに多く設置され、遊ばれていた70年代以来の定番ヒットゲームである。

元祖『モグラ退治』の移植作では無いが、82年の夏に、このモグラたたきを強引にビデオゲームの画面上へ再現した異色作が登場した。

『モールアタック』と名付けられたこのゲームは大きなボタンが特徴のアップライト仕様だった。他社の流通ルートを頼りに、ゲームセンター向けにも販路を求めたが、実際には「モグラたたき」同様に遊園地やデパートの屋上遊戯場などを中心に稼働したゲーム機である。『モールアタック』開発元の八千代電気産業はいくつかのゲームを手がけ、その後『頭の体操』（発売：ユニエンタープライズ）などのクイズゲームの開発に携わっている。初めて自社ブランドで投入した製品であった。このゲームも、プレイヤーの反射神経を試すタイミングアクションをビデオゲームに昇華させたゲームの一つとして、ジャンルの架け橋となった作品だ。

画面のモグラはトリッキー

遊び方は単純で、黒い背景に9個の穴が開いていて、そこにモグラが隠れている。それぞれの穴からモグラが頭を出した時にその位置に対応するボタンを押せば画面上にトンカチが出現、モグラをたたき得点となる。操作パネルにはそれぞれの穴に対応した9個の赤いボタンがあり、手で押す。ソフトハンマーで豪快にたたくエレメカのモグラたたきに比べれば少し派手さに欠けるが、振り回す危険性が少なく設置スペースが小さくて済むことが利点だ。

ゲームの進行は時間制ではなく、一定数（通常のモグラ25匹）が顔を出すまでが1ラウンド、そのラウンドの得点（ROUND POINT）が基準点（PASSING POINT）を超えれば次のラウンドへ進める。達しなければゲームオーバーとなり、基準を上回った場合はボーナス点が加算される。

ゲーム進行はラウンドが始まるとモグラが次々と頭を出し、これをひたすらたたくだけ。頭を出したばかりの低い位置でたたくほど高得点で、10〜40点の配点がある。時々出現する赤いキングモグラは高得点が得られる。ただ罠として、おしりを出したモグラを間違ってたたくと-20〜-50点の減点となり、おしりの位置が高いほど減点が大きくなる。

3面と7面はボーナス面。減点モグラは無く、ただひたすらモグラをたたき、数に応じたボーナス得点が加点される。出現パターンはランダムに近いため、特別なパターンや攻略法は無く、画面を見てモグラが出てきたら瞬時にボタンをたたくという、反射感覚だけで楽しむゲームになっている。

ゲームセンターでの設置が比較的少なく、スコア競争の対象にならなかったためか、極めるプレイヤーを見る機会もなく、エレメカ同様にその場限りの爽快感を味わうゲームとして置かれていた。機械の入れ替えの少ない場所が多く、ビデオゲーム型のモグラたたきの後継機がずっと登場しなかったこともあり、比較的長く稼働していた。しかし、屋外など設置環境が悪い場所では機械の傷みが早く、25年経った現在では見かけることは難しい、そんなゲームの一つといえるだろう。アナタの街のゲームコーナーで見かけたら、それはかなりの幸運に違いないので、ぜひともワンプレイしてみることを強くオススメしたい。

基本画面

パネルに配置された9個のボタンで、タイミングよくモグラをたたく。時間制ではなく出現匹数が決まっており、キングモグラが高得点。決められた得点を超えたときのみ次のステージに進むことができる。

ゲームは単純明快で位置に相対したボタンを押すだけ。おしりを出したモグラをたたくと減点されてしまう点に注意。

インストラクションカード

ゲーム内容が説明されたチラシの内容。単純なゲームで実際に反射神経を試すだけだが、飽きさせない展開が考えられていたようだ。

モグラが現代に残した夢

エレメカの人気ジャンルであったモグラたたきゲームは、こうしてビデオゲームの画面上でも遊ぶことができるようになった。しかし、その後同タイプのゲームは『ワイワイアニマルランド』（中日本リース/タイトー　92年）が出回ったくらいで、そう多く生産されてはいない。結局、モグラたたきはエレメカ機が受け入れられ、元祖トーゴの『モグラ退治』シリーズや、同じたたきゲーとしては、かみついてくるワニを撃退する『ワニワニパニック』がヒット作となった。ほかにも、いろいろな動物や虫が登場するゲームが作られ、発展を遂げながら遊戯コーナーや遊園地の定番商品として定着し、現在でも各地で遊ばれ続けている。

一方、ビデオゲームとしてこれら「たたきゲー」の面白さを再認識させてくれたのは、コナミの『beatmania』の大ヒットをきっかけに、90年代後半から大ブームとなった新ジャンル「音ゲー」だろう。画面のキャラクターや指示に合わせ、ボタンなどをタイミングよくたたく反射神経を試すゲーム性は、時を超え形を変えながらも楽しまれ続けているのだ。

最初の『モグラ退治』の登場から30年が過ぎ、発売元であったトーゴは残念ながら2004年に倒産してしまった。しかし遊園地やゲームセンターに多くの夢を残してくれたメーカーの挑戦と足跡は決して消えることはないだろう。

次々と登場しては消えてゆく新作ゲーム。その一瞬のまたたきは、穴から頭を出したモグラのようではかなさすら感じさせられることもあるが、その一瞬を楽しむのもまたゲームといえるかもしれない。

『モールアタック』の筐体。アップライト風だがボタン部分の巨大さは操作盤といえるほど大きいボタンだった。ちなみに子供のプレイに配慮し筐体下部に引き出せる踏み台が内蔵されている。

■参考資料

「ゲームマシン」1981-1983年（アミューズメント通信社）

「アミューズメント産業」1978-1982年（アミューズメント産業出版）

「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory VGMラボ

SPECIAL INTERVIEW

マイルストーンサウンド部 featuring 細江慎治

コンセプトは「自由」それがマイルストーンのサウンド

——マイルストーンのお二人が、これまでにサウンドを担当された代表的な作品を挙げてください。

林　アーケードゲームなら『カオスフィールド』、『ラジルギ』、『カラス』と、マイルストーンの全作品です。過去にコンパイルさんに所属していた頃には、多くのコンシューマ作品を手がけていました。コンパイルさんを退職した後も、『ザナック×ザナック』などのサウンド部分をお手伝いさせていただきました。

永田　ほぼ同じです。コンパイルさんには同期入社で、それ以来11年間ずっと一緒に仕事してきているので、大抵同じ作品に関わってますね。

——細江さんがマイルストーンの音楽に出会うきっかけとなった出来事は何でしょうか？

細江　最初は確か、マイルストーンさんが『カオスフィールド』のサントラの販売をうちの会社（スーパースィープ）に依頼されたときだったと思います。音楽についてはいくつかサンプルをいただいていたんですが、すごいマニアックな音楽（笑）だなという印象でした。私は商業的に曲を作ったりすることがあるのですが、そういうのとは違う「俺はコレ!」という濃さが感じられるなあと。

林　細江さんはゲームミュージックにテクノやガヴァ（※）の本物を持ち込んだ伝説の人ですから。単純に私が細江さんに憧れていたということもありましたが、一緒に仕事をさせていただくなら細江さんしかいない！　と勝手に考えてましたね。

——マイルストーンの各作品のサウンドについて、基本となったコンセプトをお聞かせください。

林　我々もコンパイルさんやフリーランスを経験してきましたが、その時は商業的な音楽、つまりメロディがきれいな音楽だったりとか、リクエストされた楽曲に応える作品を作ろうと考えてました。しかしマイルストーン設立時に、ここでは「好きなことをやろう!」というコンセプトに基づいて、大きく、派手なノリだけで走るような音楽を作ろうと決意したんです。そうしてできたのが最初の作品『カオスフィールド』です。次の『ラジルギ』からは私がちょっと忙しくなりまして、サウンドコンセプトやゲームコンセプトデザインは永田が担当することになりました。

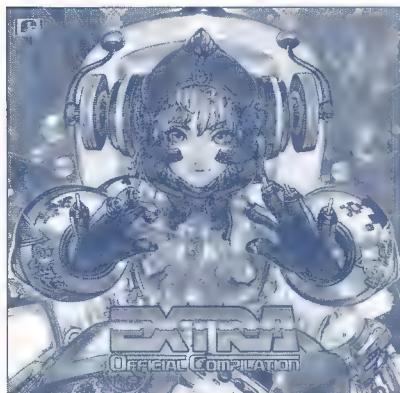
永田　『カオスフィールド』の音楽を作ってて、かなりフラストレーションがたまってましたので、次回作では裏返りたかったというのがありました（笑）。『カオスフィールド』の黒のイメージから正反対のイメージにしたくて、オレンジ色を基調にしてみたり。ゲーム自体はポップな感覚というのが最初からありましたので、音楽についても、いわゆるゲームっぽい楽曲を意識して作りました。画面のイメージが頭の中にあったので、じゃあ音楽もこんな感じしかないだろうと。曲作りは迷いもなく、スムーズに気持ちよく進みました。

細江　『ラジルギ』のサントラを聴いたんですが、『カオスフィールド』の音楽とはかなり切り口が変わってて驚きましたね。作品によって、根底にあるベースのようなものがハッキリしているなと思いました。『ラジルギ』の世界観にかなり合ってたので、これは苦労したんだろうなと（笑）。やっぱり大変でしたか？

林　『カオスフィールド』は私が自由に作りましたから。『ラジルギ』は永田のコンセプトに合わせるのが大変でした。

——『カオスフィールド』は林さんが中心で進めて、永田さんが合わせる。『ラジルギ』はその逆とのことですが、その割にはどちらの作品も楽曲に統一感がありますね。

永田　たとえば『ラジルギ』なら1面の曲が最初にあって、そこから次々に曲を作っていく感じで進めました。また、曲を作る上でBPMなどに制約を設けたりしてましたので、そこで雰囲気が決まってきたんじゃないかと思います。

林　長い間、永田とは一緒に仕事していますから、何となく……ですけど、お互いの作りたい楽曲、目指している方向性というのが似てくるのかもしれないですね。時々、ケンカもしますけど。（笑）

EXTRA～OFFICIAL COMPILATION

発売元：5pb./Five Records／VGCD-0087／on sale!／価格：3,150円（税込）

7月7日に開催されるゲームミュージックイベント、「EXTRA ～ HYPER GAME MUSIC EVENT 2007」を記念して、出演するアーティストが手がけた楽曲のコンピレーションアルバムが好評発売中だ。このイベントのためにアレンジされた新曲、未発表曲を含む全14曲を収録したスペシャルCDとなっている。付属のブックレットには、アーティスト自身による楽曲解説を掲載。「EXTRA」参加予定の人はもちろん、ゲームミュージックファンを自負する人なら、絶対に見逃せないアイテムだ。

■収録内容
「That's RALLY-X(NEW RALLY-X REMIX)」
　大久保博（『ニューラリー X』より）
「.BLUE -地球に棲む日-」
　BETTA FLASH（『レイクライシス』より）
「Dragon Spirit -first groover-」
　細江慎治（『ドラゴンスピリット』より）
「Turnover Horizon」
　岩田匡治（『オーバーホライズン』より）
「衛星軌道上 -CD Extra Mix-」
　崎元仁（『蒼穹紅蓮隊』より）
ほか

VGM LAB EXTRA　※ガヴァ：90年代前半にハイスピードテクノから派生したテクノ。「EUROMASTERS」を代表格に、オランダのレコードレーベル「ROTTERDAM RECORDS」から名盤を輩出。現在も進化を続けている。EUROMASTERS『ALLES NAAR DE KL--TE』、R.T.S.『POING』は今でもおすすめ。

――林さんと永田さんは、プランニングの段階から作品に深く関わっているところが他社と違う部分ですが、音楽をイメージするのは初期段階からですか。
永田　それはないですね。私の場合は見た目、つまり画面などのビジュアルがある程度固まってきた頃から、音楽が見えてくるんですよ。このビジュアルならこれしかないな、と。逆に、そこに至るまでが結構長いです。ゲームがある程度プレイできるようになってから、そこから聞こえてくる音を作り込んでいきます
細江　映像にインスパイアされることは多いですね。
永田　その通りですね。自分でもキャラデザインやグラフィックを担当してますが、キャラクターが一番最初にできあがって、音楽は本当に一番最後。
林　会社では隣の席に永田がいて、描き上がった絵をすぐに見せてもらい、同時にイメージを伝えてくれるので、私はそれに合うように音楽を作ることができます。環境からいって仕事はしやすいですね。雑談からヒントを得ることも多いですし。離れた場所にデザイナーやプランナーがいると、意志の伝達が難しいですから。

弟子二人、師匠に勝負を挑む!?

――そして最新作『カラス』ですが、前の二作品と世界観やストーリーがリンクしているように思います。
永田　『カオスフィールド』で最初に作った世界観やストーリーがあって、もったいないからそれを使おうかと。ハッキリとは書いてませんが下地は同じです。作り手に都合のいい世界なんですけど（笑）。音楽については、全部ドラムンベースにしようということだけ決めてました。担当したステージ曲は1面が永田、2面が林と交互にですね。
林　自分たちで言うのも何ですが、『カラス』はゲーム、曲とも完成度は高いと思います。
――『ラジルギ』でもそうですが、最終面、真のボスの曲が、それまでと曲調が違い、特徴的なのはなぜですか。
永田　真ボスだけに簡単には遭遇できませんから、たどり着いた人には特別な気分に浸ってほしいという狙いがあります。「真ボスのあの曲聴いた!?」みたいな。

林　制作の末期でもあり、ある程度全体の楽曲が見えた上で作るので、作りやすいという部分はありますね。
永田　制作末期は頭がちょっとアレな状態（笑）になってくるので、曲もはじけてるんじゃないでしょうか。
――細江さんは今回どういった形でサントラに関わっておられるのでしょうか。

細江　サントラの制作のお手伝いをさせていただきました。いくつかの楽曲のアレンジをうちのチームで担当しました。アレンジは6曲くらいだったかな。ステージを一通りと、ボスと真ボス。私がアレンジを担当したのは真ボスの曲です。私のリクエストでガヴァがいいなと。かなり強烈に耳に残るので。
林　私も若いときはガヴァが結構好きでして。当時地元のクラブイベントで、DJが細江さんの曲をガンガン流してたんですよ。そして今回『カラス』で、永田から「久しぶりにガヴァ作ってよ」と言われて無理矢理作りました。で、どうせ作ったんだから、アレンジは細江さんご指名で、本物にお願いしようということになりまして。十何年前に細江さんの音楽に影響を受けてゲーム業界に入りましたが、もし今、細江さんと絡んだらどうなるんだろうと。「細江節」に感化された私たちの世代が作った曲を引っ提げて、師匠に下克上（笑）のような。私の中での一方的な夢の対決ですが、とても楽しみです。
細江　メッチャ緊張するんですけど（笑）。
永田　アーケード版の曲と、サントラに入る曲とは少し違うものになる予定です。アーケードではゲーム用にループするようになってますので。あ、Webで公開しているのか。
林　現在マイルストーンの公式HPで公開されている曲がありますが、私から見てもこの曲のアレンジは難しいと思いますね。でも細江さんなら!
細江　頑張ります（笑）。
――VGMファンとしても、どのようにアレンジされるのか非常に気になるところです。
細江　これがなかなか難しくて。通常のアレンジはまずCDをもらって耳コピーで作るんですが、真ボスのあの曲についてうちのメンバーと話してて、「これは音作るだけでも大変だ!」と。作り込まれてますからね。
林　細江さんが欲しいと思えるCDに仕上げてください。
細江　またまたプレッシャーが（笑）。

（以下次号に掲載）

アルカディアモバイルにも掲載中!

今回のインタビューの内容は、アルカディアモバイルのコンテンツとして好評配信中です。しかも、次号掲載予定の後半が今すぐ読めるという特典あり!　次号が待てない人は、右のQRコードで即アクセス!

PROFILE

林　康 Hayashi Kou（写真中央）

株式会社マイルストーン開発本部サウンド部部長
代表作『カオスフィールド』『ラジルギ』『カラス』のサウンド全般を担当。記事中で触れられている『カラス』の真ボスの曲は林氏入魂の作品。好きな音楽はもちろんテクノ、ガヴァ。

永田大祐 Nagata Daisuke（写真右）

株式会社マイルストーン開発本部サウンド部係長
『カオスフィールド』『ラジルギ』『カラス』のサウンドのほか、上記の作品のキャラクターデザインも手がける。サントラのブックレットの制作も担当。シューティングゲーム好き。

細江 慎治 Hosoe Shinji（写真左）

ゲームミュージック作曲家、編曲家、音楽プロデューサー。株式会社ナムコ（現バンダイナムコゲームス）、株式会社アリカで数々のゲームミュージックを世に送り出し、ゲーム業界にその名を轟かせる。現在は株式会社スーパースィープ代表取締役として、音楽CDの制作、販売に携わる。ゲームミュージック作曲の傍ら「まにきゅあ団」や「OMY」などのバンド活動や、最近では声優への楽曲提供も行なうなど、多方面で活躍中。代表作は『ドラゴンスピリット』、『オーダイン』、『リッジレーサー』シリーズ、『ストリートファイターEX』シリーズ、『テクニクビート』シリーズ、『アンダーディフィート』など。

PRESENT

マイルストーン様より、ニンテンドーゲームキューブ用ソフト『ラジルギ・ジェネリック』を3名様に。そして、公式HPで開催された「ラジルギインターネットランキング」の優勝者に贈られた賞品、「武蔵野宇宇川大学付属高等学校校章バッジ」を1名様にプレゼントするぞ!　ネットランキングは既に終了しているので、現在では入手不可能の激レアアイテムでごじゃる!　希望される方は76ページの読者プレゼントページを見て、どしどしご応募ください。

タッチ・デ・ウノー! オリジナルサウンドトラック

発売元：ウェーブマスター／WM-0572〜73／on sale!／価格：2,625円（税込）

アーケード版『タッチ・デ・ウノー!』、『タッチ・デ・ウノー!2』と、現在発売中の『タッチ・デ・ウノー!DS』の全曲を収録したサントラが、CD2枚組で登場だ!　ゲームの雰囲気にふさわしい、ほんわかした感じの癒し系BGMが、心を和ませてくれるぞ。聴きどころはなんといっても、ゲームの進行役であるウノー四姉妹と、イブル&マリが歌う「タッチ・デ・ウノー!DSの歌」（ゲームには未収録）。なお、このCDはセガダイレクトでの専売となるので、購入する際はhttp://segadirect.jp/へアクセス!

■収録内容（CD2枚組）
タッチ・デ・ウノー!DSの歌
タッチ・デ・ウノー!2のテーマ（DSバージョン）
モジモジさがし
カウントマニア
くらべてチェック
ギュンとナンバー
くるくるカード
ろっかくペイント
タッチ・デ・ウノー!DSの歌（イブル&マリ・バージョン）
ほか　（順不同）

VGM LAB EXTRA　上で紹介している「タッチ・デ・ウノー!DSの歌」四姉妹バージョンは、『タッチ・デ・ウノー!DS』の公式ホームページ（http://uno.sega.jp/）のBGMとして流れているので、聴いてみるといい。トレーニングで疲れた右脳を再び活性化してくれるような、元気が出てくる歌だ。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Apr. 2007

いよいよ暑い夏がやってきますが、全国各地のプレイスポットではイベントが盛り沢山。各店舗開催のイベントで盛り上がり、うだるような熱気を吹き飛ばせ!

北海道

★スガイディノス帯広

帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
7/7	19:30	頭文字D Ver.4 大会
7/14	未定	VF5 Ver.C 公式大会
7/21	19:30	KOF2002 大会 ◆参加費100円
7/28	19:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費500円

※詳細はHPを参照

★スガイコトニ

札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
7/21	12:30	QMA Ⅳ ボーナス大会

宮城県

★ゲームゾーン タッチ

登米市迫町佐沼字中江4-15-1 ☎022-023-2022

日付	時間	イベント
7/22	13:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂字士城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
7/1	13:00	ムシキング GP-1 大会
7/7	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
7/8	16:00	ガンダム SEED DESTINY 大会
7/14	25:00	戦場の絆 店内対戦大会
7/15	13:00	ムシキングGP-1大会
7/16	16:00	QMA Ⅳ大会
7/21	20:00	WCCF 大会
7/22	16:00	頭文字D Ver.4大会
7/28	16:00	WCCF 大会 ◆15歳未満限定
7/29	13:00	ムシキング GP-1 大会

★サム・ワン

柴田郡村田町大字沼辺社丹山42-1 ☎0224-52-1868
http://location.sega.jp/loc_web/sam_1.html

日付	時間	イベント
7/29	14:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆公式ルール、定員64名

福島県

★スーパービンゴ 郡山店

郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山 ☎03-3265-7156

日付	時間	イベント
7/1	14:00	ポップンミュージック15 大会
7/7	20:00	鉄拳5 DR ランバト
7/8	14:00	beatmaniaⅡDX 15 大会 ◆任意の6曲でスコアを競うトーナメント戦
	17:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
	20:00	MBAC Ver.B ランバト
7/14	14:00	頭文字D Ver.4 ランバト
	17:00	KOF2002 3on3 リーグ戦 ◆1人1キャラでチームを構成
	20:00	KOF2002 ランバト
7/16	17:00	QMA Ⅳ 大会
7/21	20:00	バトルファンタジア ランバト
7/22	17:00	アルカナハートFULL! 2on2 リーグ戦
	20:00	アルカナハート FULL! ランバト
	14:00	バトルギア 4 Tuned ランバト
7/28	17:00	GGXX ΛCORE 大会
	20:00	GGXX ΛCORE ランバト
7/29	17:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
毎週 日・火・金・土	未定	ムシキング/恐竜キング大会(同時開催) ◆ルールと時間はムシキング公式サイトを参照

茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

日付	時間	イベント
7/1	20:00	SFⅢ 3rd 大会
7/7	22:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
7/14	21:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円
7/15	15:00	GGXX ΛCORE 対戦会 ◆参加費300円
7/21	22:00	鉄拳 5 DR 3on3 大会 ◆参加費500円
7/28	21:00	KOF'98 対戦会 ◆参加費300円
7/29	15:00	GGXX ΛCORE 大会

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
7/7	18:00	GGXX ΛCORE 大会
7/21	18:00	GGXX ΛCORE 大会

※参加費100円

群馬県

★ルパン122

邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
7/1	15:00	GGXX ΛCORE 大会
7/14	19:00	HYPER SFⅡ 大会
7/15	15:00	ガンダムSEED 2on2 大会
7/22	15:00	MG02 ハンターリング杯 Final
7/28	15:00	KOF MIA 大会

埼玉県

★HAP'1ゲームチッタ

さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001
http://hap1.net/

日付	時間	イベント
7/14	18:00	第9回 ヴァンパイアセイヴァー 最強決定戦

千葉県

★アミューズメントエース津田沼

船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

日付	時間	イベント
7/1	12:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ プレイカーズデッキバトル2
7/15	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル21

※詳細はhttp://projectag.net、http://avalonsgate.netまで

★ラッキーバッティングドーム

八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
7/6	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
		ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
7/17	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
		パワースマッシュ 3 イベント ◆100円2クレジット
7/20	終日	VF5 Ver.C イベント
		QMA Ⅳ イベント ◆100円2クレジット
7/27	終日	アルカナハート FULL! フリープレイ
		ガンダムSEED DESTINY イベント ◆100円2クレジット

Event Pick Up!

杜の都で闘劇'07との連携イベント開催!

この夏仙台市にオープン予定の、ナムコの新しい店舗で、「闘劇'07」ファイナル出場者を招待しての一大イベントが開かれるぞ。タイトルは「NLC最強位プロジェクト 闘劇PARALLEL（パラレル）」。詳細は71ページのアーケードニュースアナライズ、ナムコの公式HPでチェック!

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

日付	時間	イベント
7/8	15:00	第5回 SFⅢ 3rd 3on3 大会 ◆参加費1チーム150円。勝ち抜き戦
7/15	14:00	第1戦1試合 アルカナハート FULL! ランバト ◆参加費1チーム150円。勝ち抜き戦
7/20	18:30	第1回 ドラムマニア、ギターフリークス セッション大会 ◆参加費1人100円
7/22	15:00	第四戦 1試合 MBAC Ver.B 3on3 大会 ◆参加費1チーム150円。勝ち抜き戦
7/29	15:00	第22回 GGXX ΛCORE 3on3 大会 ◆参加費1チーム150円。勝ち抜き戦

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
7/1	15:00	ガンダム SEED DISTINY 4on4 大会 ◆コストオーバー禁止。チーム内の同機体禁止。「ノワール」、「ランチャー」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで
7/8	15:00	アルカナハート FULL! 大会 ◆キャラクター固定。試合毎のアルカナ変更可能。
7/13	20:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランバト ◆参加料100円。1大会中、1回のみキャラ変更可能。決勝、準決勝以外はアイテムあり
7/15	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆キャラクター固定
7/21	17:00	餓狼 MOW フリープレイ&ランバト ◆参加料500円。フリープレイは5時間、対戦台4セット(8筐体)稼働
7/22	15:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加料100円。キャラクター固定
7/17	15:00	マーヴル VS.カプコン 2 大会 ◆2本先取制。試合に負けた場合のみキャラクター変更可能
7/29	15:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 大会 ◆シングル戦である事以外は「闘劇'06」ルールに準じる

※指定がある大会以外は参加費無料

★ムー大陸 立川店

立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

日付	時間	イベント
7/1	19:30	VF5 Ver.C 公式大会
7/7	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 フリープレイ
7/14	18:00	鉄拳5 DR フリープレイ
	20:00	鉄拳5 DR 大会
7/15	18:00	MBAC Ver.B フリープレイ
	20:00	MBAC Ver.B 大会
7/16	18:00	GGXX Λ CORE フリープレイ
	20:00	GGXX Λ CORE 大会
7/28	18:00	MBAC Ver.B フリープレイ

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
7/14	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/15	17:00	SCⅢ AE SCNランバト
7/16	15:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 ◆同キャラ可
7/28	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
7/29	17:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
7/6	20:00	KOF'98 ランバト
7/8	18:00	アルカナハート FULL! ランバト
7/15	18:00	アルカナハート FULL! 2on2 大会
7/16	17:00	北斗の拳 大会
7/20	20:00	KOF'98 ランバト
7/22	18:00	アルカナハート FULL! ランバト
7/29	17:00	SCⅢ AE SCNランバト

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 ☎0422-23-3211

日付	時間	イベント
7/8	18:00	beatmaniaⅡDX大会 ◆シングルスコアバトル
7/22	17:00	QMA Ⅳ 大会

神奈川県

★タイトーイン 戸塚西口

横浜市戸塚区戸塚4023 ☎045-881-6757

日付	時間	イベント
7/1	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ プレイカーズデッキバトル2 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

7/8	19:00	第13回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/16	20:00	第2回 キン肉マン マッスルグランプリ2 大会(未定)
7/22	16:00	第26回 MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆2本先取
7/29	17:30	第8回 VF5 Ver.C 公式大会 in テクノポリス ◆定員32名

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

★新潟POPY
新潟市山ニツ649-1　025-286-0763
http://www.popy.tv

7/7	20:00	アルカナハート FULL! 2on2 大会
7/14	20:00	VF5 Ver.B 3on3 大会
7/15	20:00	LAST BRONX 山ニツ番外地 Vol.1
7/16	14:00	GGXX Λ CORE 3on3 大会
7/16	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/22	14:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
7/28	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

7/6	21:00	鉄拳5 DR ランバト
7/7	20:00	HYPER SFⅡ 大会
7/14	20:00	頭文字D Ver.4 北陸ランバト
7/15	20:00	リアルバウト 餓狼伝説 2 大会
7/21	20:00	鉄拳5 DR ハリソン杯
7/28	20:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/27	21:00	鉄拳5 DR ランバト

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　☎0766-24-8450

7/7	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/14	19:00	ティンクルスタースプライツ 連爆バトル
7/21	19:00	KOF2002 リーグ戦
7/28	19:00	第4回 スーパーパズルファイター X 大会

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

7/1	19:00	GCB 0083 大会 ◆参加費1000円
7/8	17:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円
7/15	18:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費100円
7/22	17:00	頭文字D Ver.4 大会 ◆参加費100円
7/29	17:00	鉄拳5 DR 大会 ◆参加費50円
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円
毎週日曜	21:00	はじめの一歩2 パンチングマシーン最強決定戦

※大会に関する詳細は直接店舗まで。電話・FAXによる大会受付は行なっておりません。

岐阜県

★オアシス本店
羽島郡岐南町八剣7-15　☎058-245-1112

7/1	12:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル2 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

7/7	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/8	14:00	頭文字D Ver.4 大会
7/14	14:00	MBAC Ver.B 大会
7/15	14:00	GGXX ΛCORE 大会
7/21	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/22	14:00	アルカナハートFULL! 大会
7/28	14:00	GGXX ΛCORE 大会
7/29	14:00	MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地　☎075-595-1136

未定	未定	VF5 Ver.C 公式大会

※日程は未定なので店舗にお問い合わせください

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

7/1	15:00	MBAC Ver.B 大会
7/6	25:00	鉄拳5 DR 大会
7/8	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/13	22:00	CCB 0083 大会
7/15	15:00	頭文字D Ver.4 大会
7/20	25:00	鉄拳5 DR 大会
7/22	15:00	MBAC Ver.B
7/27	22:00	CCB 0083 大会
7/29	15:00	GGXX ΛCORE 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地　☎075-502-5675

7/1	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/8	17:00	MBAC Ver.B 大会
7/15	17:00	GGXX ΛCORE 大会
7/22	17:00	鉄拳5 DR 大会
7/29	17:00	MBAC Ver.B 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極錦通下ル東側町502　☎075-256-5603

7/6	19:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/21	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161

7/6	24:00	ロックンボウロラマ 大会
7/7	25:00	WCCF 大会
7/8	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/13	24:00	ロックンボウロラマ 大会
7/14	25:00	WCCF 大会
7/14	15:00	QMA Ⅳ 大会
7/15	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/16	17:00	頭文字D Ver.4 大会
7/20	24:00	ロックンボウロラマ 大会
7/21	25:00	WCCF 大会
7/22	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/27	24:00	ロックンボウロラマ 大会
7/28	25:00	WCCF 大会
7/29	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500

7/1	15:00	MBAC Ver.B
7/8	18:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
7/15	15:00	QMA Ⅳ大会
7/22	15:00	GGXX ΛCORE 大会
7/29	19:00	鉄拳5 DR 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

7/1	18:00	GGXX ΛCORE 大会
7/4	20:00	三国志大戦2 大会
7/6	20:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 店内大会
7/8	18:00	MBAC Ver.B 大会
7/11	20:00	ベースボールヒーローズ2大会
7/15	18:00	アルカナハート FULL! 大会
7/18	20:00	三国志大戦2 大会
7/20	20:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 店内大会
7/22	18:00	鉄拳5 DR 大会
7/25	20:00	ベースボールヒーローズ2大会
7/29	18:00	バトルファンタジア大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/Ibarakivip.html/

7/1	15:00	MBAC Ver.B 大会
7/7	終日	月華の剣士 第弐幕 対戦会 ◆1コイン2クレジット
7/8	15:00	CVS 2 大会
7/15	15:00	GGXX ΛCORE 大会
7/21	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
7/21	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆1コイン2クレジット
7/22	15:00	KOF2002 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

7/1	12:00	SCN第6回戦(IKUSA) ー剣魂一環ー二日目3on3
7/14	19:00	SCN SCⅢ AE ランバト 第Ⅴ期 第7戦
7/15	16:00	第38回 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
7/28	19:00	SCN SCⅢ AE ランバト第Ⅴ期第8戦
7/29	16:00	第39回 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
毎週月曜	18:00～23:00	SCⅢ AE 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433

毎週土曜	20:00	頭文字D ver.4 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライク NEO 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

7/11	8:00	三国志大戦2 大会
7/7	18:00	GGXX ΛCORE 大会
7/8	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/14	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
7/15	18:00	三国志大戦2 大会
7/21	18:00	GGXX ΛCORE 大会
7/22	17:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/28	18:00	KOF MIA 大会
7/29	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

7/8	14:30	MBAC Ver.B 大会
7/22	14:30	HYPER SFⅡ 2on2 大会

※すべて参加費無料。受付は一週間前～開始30分前まで

Event Pick Up!

2大カードゲームの大規模イベントを開催!

夏を迎え、毎月恒例のイベントもパワーアップ!　アヴァロンズゲート「弐」(http://avalonsgate.net)、アドヴァンスドゲームズ(http://projectag.net)が主催する2大タイトルのイベントが、7月は延べ7店舗が参加して開催されるぞ。主催者によると、初心者から上級者まで、一緒に楽しめる大会なので、気軽に参加してほしいとのことだ。

『アクエリアンエイジ オルタナティブ』ブレイカーズデッキバトル 開催店リスト

開催日	開催時間	開催店舗
7/1（日）	12:00	アミューズメントエース 津田沼
	12:00	タイトーイン戸塚西口
	12:00	オアシス本店
	15:00	タイトーステーション博多

『アヴァロンの鍵 弐』スターターデッキバトル21 開催店リスト

開催日	開催時間	開催店舗
7/15（日）	12:00	楽市楽座ショッパーズ店
		アミューズメントエース 津田沼
		ビッグジョイ鈴鹿

近畿

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

7/8	19:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/22	14:00	姫路三国志大会
7/29	15:00	頭文字D Ver.4 姫路最速伝説

※詳細は店舗でご確認ください

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404-407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.htm

7/1	15:00	第五期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 関西番付 【天一 第参期 第参幕】
7/7	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
7/8	14.00	頭文字D Ver.4 兵庫最速決定戦 店舗予選 ◆参加費100円
7/8	16:00	VF5 Ver.B 公式大会 【FIGHT8】 ◆参加費100円
7/15	15:00	第五期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 関西番付 【天一 第参期 第四幕】
7/22	18:00	第6回 MBAC Ver.B 大会 ◆参加費100円
毎週土曜	15:00	第6期 GGXX ΛCORE ランバト 【ACCENT CORE】 ◆参加費100円

※予定の大会につきましては、HPをご参照ください

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

7/7	終日	バトルギア4 フリー走行イベント ◆30分 200円
7/8	15:00	頭文字D Ver.4 大会
7/14	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/15	15:00	MBAC Ver.B 大会
7/21	19:00	ベースボールヒーローズ2大会
7/22	15:00	アルカナハート FULL! 大会
7/28	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/29	15:00	QMA Ⅳ大会

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

7/15	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル21

※詳細はhttp://avalonsgate.netまで

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

7/7	未定	VF5 Ver.C 公式大会
7/14	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/21	20:00	頭文字D Ver.4 大会
7/28	20:00	QMA Ⅳ 大会

島根県

★今出屋商店ゲームコーナー
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週木曜	20:00	SCⅢ AE SCNランバト
毎週木曜	21:00	鉄拳5 DR ランバト

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

7/7	19:00	MBAC Ver.B 大会
7/14	20:00	KOF'98 大会
7/15	19:00	頭文字D Ver.4 大会
7/21	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/2	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
7/28	19:00	GGXX ΛCORE 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

7/15	15:00	GGXX ΛCORE 地方交流大会
7/21	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

山口県

★ハイテクセガ JR 下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr shimonoseki.html

7/8	16:00	MBAC Ver.B 大会
7/15	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/22	16:00	GGXX ΛCORE 大会
7/29	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※参加費すべて一人100円

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i cfm?i=fantacya

7/1	14:00	第26章 MBAC Ver.B 大会
7/8	14:00	第21回 GGXX ΛCORE 大会

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎083-921-2760
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

7/4	17:30	MBAC Ver.B 大会
7/5	17:30	GGXX ΛCORE 大会
7/11	17:30	頭文字D Ver.4 大会
7/12	17:30	三国志大戦2 大会 ◆参加費200円
7/13	17:30	バトルファンタジア 大会
7/14	17:30	GGXX ΛCORE 大会
7/15	17:30	MBAC Ver.B 大会
7/18	20:00	VF5 Ver.C 公式大会 ◆公式大会ルール
7/19	17:30	バーチャロンフォース 大会
7/25	17:30	WCCF 大会 ◆カード排出なし。参加費200円
7/26	17:30	MJ3 EVO コンビ打ち大会 ◆参加費1チーム200円

※参加費記載のない大会はすべて100円

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎0897-37-5573

7/1	19:00	SFⅢ 3rd 大会
7/8	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/15	19:00	ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～ 大会
7/22	19:00	MBAC Ver.B 大会
7/29	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

7/6	19.00	GGXX ΛCORE 大会
7/13	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会
7/20	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/27	20.00	VF5 Ver.C 公式大会(予定)

★アミューズメントスペースMAHODO (マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

7/7	18.00	GGXX ΛCORE 大会
7/14	19:00	SCⅢ AE 大会
7/15	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
7/21	17:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
7/28	18:00	GGXX ΛCORE 3on3 大会

※すべて参加費1人100円。詳細はHPにて

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc web/tenjin gigo.html

7/8	15:00	SFⅢ 3rd 大会
7/14	15:00	GGXX Λ CORE 2on2 大会
7/22	19:00	VF5 Ver.C 公式大会(予定)

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-12 ☎093-963-7850

7/7	19:00	MBAC Ver.B 大会
7/14	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/21	19:00	ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～ 大会
7/28	19:00	バーチャストライカー 4 大会
7/29	20:00	VF5 Ver.C 公式大会(予定)

★楽市楽座ショッパーズ店
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-715-3775

7/15	12:00	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル21
7/29	未定	アヴァロンの鍵 九州統一戦 魔導フェスティバル in 九州2

※詳細はhttp://avalonsgate.netまで

★タイトーステーション 博多
福岡市博多区博多駅中央街6-12
ヨドバシカメラマルチメディア博多4F ☎092 477-3551

7/1	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル2 ◆詳細はhttp://projectag.netまで

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw daito.html/

7/7	19:00	VF5 Ver.C 大会
7/8	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
7/14	19:00	GGXX ΛCORE 大会
7/15	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
7/22	19:00	三国志大戦2 大会

熊本県

★セガ・マービィー
熊本市春日3-15-1 ☎096-351-6229

7/6	19.00	MBAC Ver.B ランバト
7/13	19:00	GGXX ΛCORE ランバト
7/15	16:00	バーチャロンフォース 大会
7/16	18:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/21	14:00	バーチャロン OT5.66 大会「漢祭り FINAL」
7/29	16:00	三国志大戦2 大会 マービィー頂上決戦 ◆参加費300円

※三国志大戦の大会以外は参加費100円

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html

7/8	20:00	VF5 Ver.C 公式大会
7/22	16:00	MBAC Ver.B 第6回ランバト

沖縄県

★ハイテク セガ 北谷プラザ
中頭郡北谷町美浜3-6-7 ☎098-936-7904
http://location.sega.jp/loc web/hs_chatanplaza.html

7/15	21:00	VF5 Ver.C 大会
7/29	21:00	VF5 Ver.C 大会

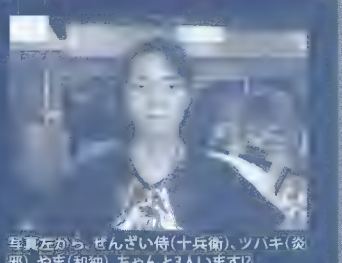
イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？

掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先
⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催店舗の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります
(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせ致しますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340 Mail:location@arcadiamagazine.com

兵庫県のセガ三宮サンクスで5月19日に開催された、『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』3on3大会。優勝の「東京って書いて"さんのみや"って読むんだぜ」のメンバー。それにしてもすごいチーム名…

写真左から、ぜんざい侍(十兵衛)、ツバキ(炎邪)、やま(和狆)。ちゃんと3人います!?

今月の強者たち

5月はゴールデンウィークも重なり、店舗大会などのイベントも大盛り上がり！
遠征などで活躍したプレイヤーも多かったのではないのでしょうか。

●スガイコトニ(北海道)
◇DDR Super NOVA 大会　5/4·16名
優勝:ポポロ
2位:めのひと　3位:一般人
パフォーマンス優勝:ポポロ

●ゲームゾーン タッチ(宮城県)
◇GGXX ΛCORE 大会　5/4·21名
優勝:ソカ(ミリア)
2位:JINN　3位:アサギ

●サム・ワン(宮城県)
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/26·25名
優勝:ゆうちゃん かいおう(葵)
2位:ミスター・エコー　3位:よっちゃん、白

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇鉄拳 5 DR 大会　5/5·13名
優勝:北都(シャオユウ)
2位:だいきち
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/12·50名
優勝:森本レオタード(ベネッサ)
2位:にぎりぃ～んラウ
◇鉄拳 5 DR 2on2 大会　5/19·20名
優勝:キセル／川田(スティーブ)、クマる(ブライアン)
2位:えぷタソとブラんこ／えびんこ、ブラタソ
◇SUPER SFII X 大会　5/20·14名
優勝:カトP（リュウ）
2位:北都
◇GGXX ΛCORE 大会　5/26·12名
優勝:T-SOUL（ソル）
2位:フィー

●ルパン122（群馬県）
◇HYPER SF II 大会　5/13·14名
優勝:ASTEKA（ブランカ）
2位:センチュリー　3位:M.J
◇SFIII 3rd 大会　5/13·16名
優勝:カレー部 No.3（ユリアン）
2位:マツムラ　3位:ASTEKA
◇MG02 大会　5/27·16名
優勝:オグオグ(マジン)
2位:フィー　3位:レミス
◇GGXX ΛCORE 大会　5/27·20名
優勝:ダメ岡(スレイヤー)
2位:もげ　3位:真あん子ドリル

●HAP'1ゲームチッタ(埼玉県)
◇第7回 ヴァンパイアセイヴァー 最強決定戦　5/12·10名
優勝:コショー（バレッタ）
2位:Buzz　3位:さかもと

●G-link蘇我(千葉県)
◇三国志大戦2 大会 第1部組手バトル　5/5·112名
優勝:荀銀STO（14勝無敗）
2位:伏犠　3位:仁義なき青井
◇三国志大戦2 大会 第2部トーナメント戦　5/5·32名
優勝:荀銀STO
2位:仁義なき青井

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　5/20·20名
優勝:AO.
2位:POKOTA　3位:Nishi（珍獣嫌い）

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇第21回 GGXX ΛCORE 3on3 大会　5/5·14名
優勝:じんぷう(ファウスト)、-k-(ミリア)、太陽堂(スレイヤー)
2位:クギツ、梅村　3位:森、go、ゆとり
◇第25回 アルカナハート FULL! 2on2 大会5/19·16名
優勝:万城(舞織)、LNT（リリカ）
2位:セキレイ、超フィオナ
◇MBAC 大会　11/18·24名
優勝:セクロース2号(メカヒスイ)
2位:アオヤギ　3位:ちんきょ2号
◇ランバトIII戦 5試合目 MBAC Ver.B 2ON2 大会　/26·32名
優勝:こつぶ(シエル)、色(さつき)
2位:アミロース、タオル都子　3位:メルト、くつした

●大久保アルファステーション(東京都)
◇餓狼伝説SP 大会　5/3·14名
優勝:与作(キム)
2位:GARO坊　3位:たこやき
◇KOF'95 大会　5/3·21名
優勝:Q（大門、チョイ、舞）
2位:上高瀬　3位:Q

◇RB餓狼伝説 2 大会　5/5·19名
優勝:カワセ(タン)
2位:玄武　3位:エイジ
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　5/6·25名
優勝:(´A`)アワワ／オチョ（ランチャー)、タヌキ(ストライク)、おちょ（プロヴィデンス)、たぬき(ラゴゥ)
2位:メディアストライク／メディア、すーぷら、めでぃあ、スープラ
3位:A／てきとう4、てきとう3、てきとう2、てきとう1
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランバト　5/11·13名
優勝:渡辺FM（火月、ミナ）
2位:アナゴ　3位:さば
◇餓狼MOW ランバト　5/19·17名
優勝:ねぎま!?（カイン）
2位:まゆ　3位:クリフォン
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランバト　5/25·21名
優勝:さばみそ(リムルル)
2位:テル　3位:アナゴ
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 2on2 大会　05/27·16名
優勝:ふせますた·ハマファン ペア／ふせますた(火月)、ハマファン(右京)
2位:魔スピ…帰ってきてくれ!／蔵馬スター、いむやん　3位:二日酔い／そーりゅー、しにかけ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇QMA IV 大会　5/27·16名
優勝:おてう
2位:リューク　3位:まぁや

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第11回 ガンダム SEED DESTINY ランダムチーム 2on2　5/3·12名
優勝:シュガー 13／Mr. ティムポ
2位:スグル／ババ、マル
◇第5回 アルカナハート大会 総当たり戦　5/13·4名
優勝:あつろー
2位:亀
◇第6回 VF5 ver.B 公式大会 in テクポリ　5/20·26名
優勝:ミスターエコー
2位:おかみ

●アミューズメント アズプレス（富山県）
◇頭文字D Ver.4 大会　5/3·10名
優勝:ヒゲッパ(CT9A)
2位:モモカン　3位:キクヒメ、AGEHA
◇鉄拳5 DR ランバト　5/4·10名
優勝:SAL（デビル仁）
2位:江田島　3位:オカティマ
◇頭文字D Ver.4 大会　5/12·10名
優勝:えんつぉ（AE86）
2位:ゆき　3位:FAT03、よしや
◇鉄拳5 DR ランバト　5/25·12名
優勝:ベガヲ(マードック)
2位:KiD　3位:江田島
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/26·10名
優勝:ツージー（アキラ）
2位:ぬじゃべす　3位:ジェフリー丸、沖大工

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇MBAC Ver.B 大会　5/3·12名
優勝:ダスト(アルクェイド)
2位:D（ネロ）　3位:S（秋葉)、姫宮(シオン)
◇MBAC Ver.B 2on2 大会　5/5·12名
優勝:M.P／ヨマ(志貴)、ジャンクーア(シエル)
2位:GHT／ダスト、真琴
3位:ずっとオレのターン／フッフーン、YU☆GI
同3位:特になし／いしえ、S
◇KOF2002 ランダム 2on2 大会　5/26·12名
優勝:長男、バナオチーム
2位:るんるん、四号

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　5/20·9名
優勝:ぉ師匠
2位:ARK　3位:氷屋

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇GGXX SLASH 大会　5/6·5名
優勝:A（ソル）
2位:みゆきち　3位:2
◇CVS 2 大会　5/13·18名
優勝:ライ(舞·響·サガット Kグル)
2位:馬　3位:ヒラヒラ
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会　5/26·6名
優勝:引退勢(フェリシア)
2位:アナブ　3位:bow

◇MBAC Ver.B 大会　5/27·10名
優勝:恭(ワラキア)
2位:ベータ　3位:キャラ変えするかも

●KO-HATSU（コーハツ）(大阪府)
◇SCIII AE AESCNランバト第V期（第3戦）　5/12·10名
優勝:みーす(シャンファ)
2位:さるすべ
◇SCIII AE AESCNランバト第V期（第4戦）　5/26·10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位:みーす　3位:西井

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦 全国大会予選　5/13·28名
優勝:畑115-1
2位:十文字
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/20·36名
優勝:真希(アイリーン)
2位:コブクロ☆センシュア

●クラブ セガ 姫路 OS（兵庫県）
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/12·16名
優勝:猫魂☆ホップステップ(ジャッキー)
2位:★うめきち★
◇頭文字D Ver.4 姫路最速伝説　5/19·5名
優勝:ケンイチ
2位:KID　3位:JOKER
◇三国志大戦2 全国大会 前哨戦　5/26·10名
優勝:張羽
2位:水銀燈
◇三国志大戦～若獅子の覚醒～全国大会予選　5/27·24名
優勝:プラ西連鍔鬼
2位:袁烈

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル【Λ 17】　5/12·23名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:ふぇでぃ　3位:京
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル【Λ 18】　5/19·19名
優勝:まっど　(ヴェノム)
2位:S3　3位:顔キャノン
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル【Λ 19】　5/26·23名
優勝:タケシ(エディ)
2位:あっつん　3位:ろっか
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 関西番付【第十五幕】　5/6·14名
優勝:テルカズ　(王虎)
2位:伊吹シン　3位:五月雨
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 関西番付【第十六幕】　5/20·19名
優勝:つるが(雲飛)
2位:ツバキ　3位:帽子
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝　3on3大会　5/19　27名
優勝:東京って書いて"さんのみや"って読むんだぜ／やま(和狆)、ツバキ(炎邪)、ぜんざい侍(十兵衛)
2位:サンクスの絆　あああ、D、の一る　3位:連斬チーム／ヒライ、久、マスターモンテ
同3位:バサラ以外朝まで生連斬／いまいち、うにくろ、0298
◇サムライスピリッツ 零SP 大会　5/20·21名
優勝:いそかち(半蔵)
2位:汁カン底の大根　3位:やま
◇MBAC Ver.B 大会[DUEL5]　5/20·27名
優勝:麻井麦(メカヒスイ)
2位:ノエル　3位:肉ドレイ
◇バーチャロン OT5.66 大会　5/5·18名
優勝:RPO（スペシネフ）
2位:とんぬら　3位:Luro
◇三国志大戦2 覇業への道 店舗予選大会　5/3·32名
優勝:輝刃
2位:リーザス　3位:小覇王
◇VF5 Ver.B　公式大会　[FIGHT6]　5/13·25名
優勝:ＯЯION（レイフェイ）
2位:★泡猫★　3位: ひろよん、朧

●今出屋商店ゲームコーナー（島根県）
◇鉄拳5 DR ランバト　5月度
優勝:さんごう(デビル仁)
2位:shamjuri×今出屋　3位:黒八木
◇SCIII AE ランバト　5月度
優勝:黒八木(アイヴィー)
2位:壹尺捌寸管　3位:shamjuri×今出屋

●セガワールド松江(島根県)
◇GGXX ΛCORE 大会　5/3·28名
優勝 :ヨーカンマンチーム
2位 :ペプシで浣腸
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　5/5·18名
優勝 :そぉーい!チーム
5.2位 :ジュースうめーチーム　3位 :Kチーム
◇MBAC Ver.B 大会　5/12·17名
優勝 :白
2位 :まかぽん　3位 :がね
◇VF5公式大会　5/25·17名
優勝 :巌(カゲ)
2位ギニュー（ブレイズ）
◇三国志大戦"若獅子の覚醒"全国大会予選　5/27·30名
優勝 :KEI
2位二人は武力1

●ハイテクセガJR下関(山口県)
◇MBAC Ver.B 大会　5/6·11名
優勝:弟スベ(琥珀&翡翠)
2位:もっさり　3位:ふぁも
◇GGXX ΛCORE 2on2 大会　5/20·14名
優勝:きもにく(アバ)、REM（スレイヤー）
2位:かんろ、Comet.　3位:あらまき、きのこ
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　5/13·12名
優勝:桜華(ガイア)、アカサカ(イージス)
2位:アウル、ラスティ　3位:ミーケ、クロト
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　5/27·12名
優勝:クロト(ジャスティス)、スイミー（デュエル）
2位:アウル、ボチョ　3位:桜華、トウカ

●プールイン8(山口県)
◇第19回 GGXX Λ CORE ランダム 2on2 大会　5/13·24名
優勝:かんろ(ソル)、きもにく(アバ)
2位:ヨード、TD　3位:きのこ、桃レンジャイ@comet

●戦～ikusa～(香川県)
◇SCIII AE 大会　5/20·6名
優勝:SHK（ザサラメール）
2位:DAIさん　3位:FORK
◇バトルファンタジア 大会　5/27·6名
優勝:とは(ワトソン)
2位:のりすけ　3位:ナギ

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）
◇GGXX ΛCORE 大会　5/4·12名
優勝:古手ニルス(ソル)
2位:キャルティ　3位:Shot-put
◇MBAC Ver.B 大会　5/18·17名
優勝:オカダ(暴走アルクェイド))
2位:遠見 秋絃　3位:ヨシキ
◇VF5 Ver.B 公式大会　5/25·43名
優勝:えふあろー（カゲ）
2位:真希　3位:△LOVE Tina▼、ミニマム

●天神ギーゴ(福岡県)
◇VF5 ver.B 公式大会　5/20·46名
優勝:オツナミ(ラウ)
2位:フルスイング　3位:なぎぴょん☆、マルコメX
◇三国志大戦2 大会　5/27·32名
優勝:"暁"疾風
2位:江東の猫　3位:冬夜、EX大爆発

●楽市楽座ショッパーズ店(福岡県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　5/20·22名
優勝:ジン
2位:Bridget　3位:ひさとん

●タイトーステーション博多(福岡県)
◇アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
優勝:ねこがみさま
2位:コリアーノ　3位:DIZ

●セガ ワールド 大塔店(長崎県)
◇GGXX ΛCORE 大会　5/5·18名
優勝:あまのじゃく
2位:マツオ　3位:シガレット·イルカさん(奥)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　5/20·12名
優勝:シオン
2位:シズマ
◇三国志大戦2 大会　5/26·10名
優勝:真島信者と魏
2位:焼きたて♪

●ハイテクセガ北谷プラザ(沖縄県)
◇VF5 Ver.B 大会　5/13·27名
優勝:とまりおん
2位:ちる★まくわいる　3位:Mrふるむ、夢のパンツ

いよいよ夏がやってきた! 今年は闘劇が開催されることもあり、いつもより熱い夏になること間違いなし! 夏休みを満喫しよう!

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 アミューズメントJAM新世界店(大阪府)、今出屋商店ゲームコーナー(島根県)

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24 10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3 24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10 9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲーム ファンタジアビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2 10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.51

島根県 今出屋商店ゲームコーナー

店舗情報

住　所：松江市美保関町七類1520
電話番号：0852-72-2550
営業時間：15:00～24:00
URL：http://www2u.biglobe.ne.jp/~jsjx/imadeya/

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームを1プレイサービスします。

スタッフより

対戦ゲームがとにかく熱い！　鉄拳プレイヤー集まれ！

Access

松江市内、米子ICから車で40分。七類トンネルを抜けて左折。

大阪府 アミューズメントJAM新世界店

店舗情報

住　所：大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2
電話番号：06-4396-5270
営業時間：8:00～23:00

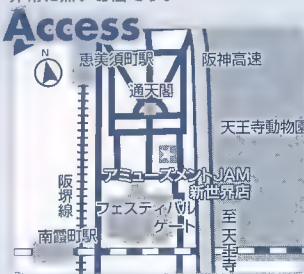
対応ゲーム

ビデオ　メダル

※ビデオは1クレサービス。メダル10枚サービス。

スタッフより

メタルゲームが豊富で、麻雀・音ゲーが非常に熱いお店です。

Access

地下鉄堺筋線恵美須町駅、動物園駅より徒歩3分。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

6月30日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
NEW!	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2	☎06-4396-5270
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
NEW!	今出屋商店ゲームコーナー	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2 4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1 12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年5月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アルカナハート FULL ！	このは	2,468,250	G.M.C.やちょ	大久保アルファステーション（東京）
	はぁと	1,906,050	プチてんし ディアドラ先生のいけない授業	ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
	フィオナ	1,984,400	プチてんし アヴァロンの鍵で明日を生きる	
	リリカ	877,200	UFO	GAME-COLLEGE（愛知）
	舞織	928,450	ヨゴレで～す。	
	頼子	753,100	モザイクキラー	
ポップンミュージック 15 ADVENTURE	アジアンガールズ	382,048	イ・ノ・キ！	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	スタイリッシュ	381,900		
	生き様	379,479		
	大人のためのインスト	367,997		
バトルファンタジア		13,441,900	獲ったら柊つかさと結婚 コルルゥ	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		9,903,900	来月頑張ります えび店長	Game in えびせん（東京）
虫姫さまふたり Ver1.5	オリジナル・パルム	507,469,899	水樹奈々尾	Game in えびせん（東京）
アフターバーナークライマックス		3,022,670	SUG	個人申請ウェアハウス（神奈川）
メタルスラッグ6	エリ	34,366,030	☆Y.H☆	AMUSEMENT LAND Kentagon（東京）
	クラーク	96,805,940		
	マルコ	34,809,040	ようやく次の一歩を踏み出せたMRXです。	個人申請セガワールド静岡（静岡）
	ラルフ	25,624,840	きっくす	個人申請サーティーエイト（大阪）
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,670,700	ALZ-マスクド㊙	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ペク・チャンポ	52,774,350	きゃっ、見つかっちゃった！	グッデイ21（東京）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-SHIRASE	5'13"45	J	個人申請シマダゲームセンター（東京）
	CLASSIC-MASTER	4'46"41		
アンダーディフィート		7,224,820	シルク嬢♡S様	個人申請ゲームセンターリンリン（埼玉）
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	403,046,490	UMC(ふなっこのおまめさん)	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
ザ・ランブルフィッシュ2	グリード	1,069,460	三重からご苦労 剣聖さん。	GAME'S MILK（京都）
	バズウ	1,011,420	CLC先生元気ですか 弟子はがんばってます	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	9,717,700	あと1本！ えび店長	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,716,700	今月は野暮用ついでの遠征です。K●L	
	メカヒスイ	4,048,200	毎月来るのって大変ですね。さ●お	
	ワラキアの夜	4,165,900	まじめにやります えび店長	
	遠野志貴	5,760,000	終了していいですか？ えび店長	
	遠野秋葉	5,194,400	G.H店長	
	赤主秋葉	5,365,600	プロテクト マイ)*(	
	猫アルク	4,769,700	うううううううううううううううううううう	
	琥珀	5,689,500	ミルみで	
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	梅喧	24,644,500	やるゲームが他にない。G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
バトルガレッガ	チッタ	16,467,200	T-OMN5号だって！ ket所長だって！	個人申請ゲームオスロー立川第2店（東京）
ブレイジングスター	ウィンディナ	69,959,350	皆さんありがとです。いたくら	個人申請アミューズランド ガディス（富山）
ストリートファイター ZERO3	かりん	7,527,100	フジコン	Game in えびせん（東京）
	バルログ	6,222,500	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館
私立ジャスティス学園		14,777,100	私立正義学園 二号生 木之本まいん押忍！	Game in えびせん（東京）
パワードギア	フォーディ	8,912,000	かぷこまー	個人申請スーパー OZ山口店（山口）
	ガルディン	8,689,300		
	ブロディア	8,837,700		
	レプトス	9,006,100		
首領蜂	Aタイプ	71,919,080	SOF-WTN	デイトナⅢ（埼玉）
龍虎の拳2	キング	4,507,110	わざとじゃない	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	リー・パイロン	3,088,180	剣ちゃん	Game in えびせん（東京）
	ロバート	3,165,289	D.J	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
エアガイツ	スコア	130,280	野心なれ AAZ	えの木（高知）
戦国エース	ジェーン	1,953,200	戦国人	個人申請ゲームセンタードリーム（宮城）
ブロックアウト	スコア	475,168	THC-坂口	プレイシティ車庫前（京都）
ポンピングワールド		5,475,690	青木美波（みなみん）	Game in えびせん（東京）
ハットリス	カンスト時の最小SET数	288SET	EXCHANGER	個人申請シマダゲームセンター（東京）
メタルスラッグX		7,078,800	UDA	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）

講 評

●『アルカナハートFULL!』は基本的な稼ぎ方針は前作と同じですが、キャラによってはスコアに与える影響もかなり大きい模様。残念ながらまだスコアが出そろっていない状況ですが、今後の盛り上がりに期待したいところです。
●『バトルファンタジア』はケンティフォリア(⬇⬋⬅⬇⬋⬅BorD)の点が高いオリヴィアが最高得点キャラに。CPUの反応が厳しく難度も高めなのでパーフェクトを取るのもかなり難しいようです。
●『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2』はフィニッシュ後の追い打ちがほとんど入らなくなってしまった変更が露骨にスコアに影響しています。最高得点キャラは今作でもシエル。ヒット数の多いコンボを入れてダメージ補正をかけ、より多くの技点を稼ぎ出す方針です。また、CPUがブラッドヒートで体力を回復させている間はタイムカウントが止まっているので、この時にコンボを入れるとタイムも余り、その分のスコアが稼げるので、これが何回成功するかも重要なポイントのようです。
●『テトリスグランドマスター3』はJ氏が2部門同時の更新。WORLD-SHIRASEはレベル1300到達までのタイムなのですが、1200まではレバー下入れでブロックを固定させているというから驚きです。ただ、あくまで4ライン消し(レベルが6進む)が優先なので、地形が崩れそうなときは積むスピードを少し落とすのはさすがに仕方ないところですね。
●『メタルスラッグ6』は4部門そろって更新。クラークは約180万点差にライバルが迫りましたが、☆Y.H☆氏が今回もトップを守っています。スコアがアイテムの引きに左右される部分は、プレイを重ねるしかないというところでしょうか。
●珍しいところでは『ハットリス』の更新に注目。あのテトリスを生み出したアレクセイ・パジトノフ氏が開発した当時(1990年)鳴り物入りで登場した同じ種類の帽子を重ねて消していく落ちものパズルです。カンスト(999,999)達成時の最短SET数集計という集計方法です。同じ種類の帽子を一気に消せるSALEを使わずにボーナス得点を獲得し、素点の高い帽子での2倍取りを狙っていくのが基本的な方針。左右移動のレバー連射ボタンを付けて手動では厳しい画面端までの帽子移動を楽にしたことも更新の手助けになったようです。

HIGH SCORE CLOSE UP!

むちむちポーク!

むちむちポーク!

ラードアタック使い、キントンを大量回収せよ!

使用数に制限のあるラードアタック(Bボタン)で敵を破壊すると出現するキントン(最高1万点まで成長)を多く回収していく。キントンを画面外に落とすと点数が下がってしまうため、落とさず回収していくのが必須となる。

また、キントン出現時にAボタンを押してこまめに自動回収し、できるだけ早く成長させていくのも大きなポイントだ。この辺りは『鋳薔薇』や『ピンクスィーツ』などの勲章とほぼ同様のシステムだが、1万点まで成長させた後に画面外に落下させても1000点に戻る点が大きな違いだ。

なお、中ボスとボス各形態をラードアタックで破壊すると画面上の敵弾がすべてキントンに変化する。敵弾をどう多く残すかと、止めを差すタイミング次第で大きくスコアを左右するのはいうまでもない。

ほかにはボムを使用した際に敵弾が変化するブートンアイテムをラードゲージがMAXの時に回収すると1000点が加算される。このためボス戦で効果的にボムを使い、ボムが無くなったら自爆してボムを増やして稼ぐという残機潰しが有効になるのだ。この稼ぎは弾数の多いステージ1ボスの全パーツ破壊時限定攻撃の全方位弾や、3ボスのワインダー攻撃、4ボスのバルカン攻撃で有効だ。ちなみにむちむちイエローは他の機体と違ってボム判定がランダムに発生するので、ボム稼ぎをする際に多少の運が絡むのがネックか。

ノーミスで1周目をクリアした場合のみ2周目に突入するという隠し要素が発覚したので、集計はキャラごとにそれぞれ1周ALLと2周目の6部門集計で実施していく。今回の集計締め切り日時点では2周目の存在が広まっておらず、残機を潰して稼いでいたプレイヤーがほとんどだったため、ブルーとイエローで2周目に突入したプレイヤーは皆無だった。

2周目は弾数が非常に多くなっているのはもちろん、スコアによるエクステンドも無くなっている。今回は2周目4面まで到達しているが、はたして来月2周目クリアはでるのだろうか? また、クリア後にノーミスとスコア稼ぎを最終的にどこまで両立できるのかが、興味深いところだ。

初回集計はご覧のとおりの結果だったが、今後、過去のCAVEシューのように息の長い戦いが繰り広げられるかどうか見守っていこう。

むちむちピンク 2周目

74,207,470(2周目4面)

ウルラーサ前で大停電 がんにい激怒@太菱
マットマウスパートII(神奈川)

むちむちピンク

203,613,930

菊地真
えの木(高知)

むちむちブルー

200,068,360

SND-F.O
AMUSEMENT LAND Kentagon(東京)

むちむちイエロー

158,446,480

龍神TSP@ダイエット中
個人申請キャッツアイ清田店(北海道)

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

店名	住所	URL	営業時間	TEL
GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00~27:00	☎011-751-9772
フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】9:00~24:00	☎0178-20-5612
ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】11:00~24:00(日・祝は10:00~24:00)	☎019-623-2562
ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30~21:50	☎022-224-1046
デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00~24:00(土・日・祝は10:00~24:00)	☎048-269-8119
ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00~24:00	☎049-222-8839
ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F		【営】10:00~24:00	☎047-395-2065
西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00~24:00	☎043-244-9721
グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00~24:00	☎03-5690-0821
大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00~25:00	☎03-5330-8595
AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00~25:00	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00~25:00	☎03-5330-6226
プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1~B2		【営】10:00~24:00	☎03-3943-6735
ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00~24:00	☎03-3554-2261
Game in えびせん	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	http://www.ebi-cen.com/	【営】12:00~24:00	☎03-6909-4776
マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00~24:00(土・日・祝は12:00~24:00)	☎044-751-8570
イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00~24:00(土・日・祝は9:00~24:00)	☎042-753-8881
ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00~24:00	☎025-245-0202
ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00~24:00	☎0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00~24:00	☎052-452-0920
GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00~24:00	☎0561-61 1439
天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00~24:00	☎0563-56-7953
ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00~24:00	☎0565-26-6777
GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp/	【営】10:00~24:00	☎075-711-1435
GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30~24:00	☎0774-44-5770
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00~24:00	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00~24:00	☎06-6857-5700
ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00~24:00	☎073-472-3566
ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00~24:00	☎0853-23-0731
えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00~24:00	☎088-825-3293
モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00~24:00	☎092-731-0052
サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00~24:00	☎092-922 9010
ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00~24:00	☎096-343-9831
SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00~27:00	☎096-372-5700
プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00~24:00	☎099-252-8884
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】11:00~26:00(金、土、祝前日は27:00まで)	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41(北海道)
『虫姫様ふたりVer1.5』(オリジナル・バルム) 418,596,168/C.W.ニコル/ALL 『グラディアス』 5,640,830/ニートになって27年になりますby男爵/2周ALL

●大久保アルファステーション(東京都)
当店の改装作業が無事に終わりました。入り口も大きくなり、入りやすいお店に変わりました。ゲームの大規模な入れ替えも近日中に実施する予定です。新しくなった当店にぜひご来店ください!

●マットマウスパートⅡ(神奈川県)
新宿ゲーセンミカド様と合同で『むちむちポーク!』のスコアトライアルを開催しております! キリ番賞もあるのでみんな参加してね~。

●ゲームブルース(岐阜県)
生後9カ月になるうちの姪。もうハイハイするし声は出すしで、だいぶスペックが上がってきました。将来は立派なスコアラーになってほしいです。

●ゲームBOX.Q2(愛知県)
最近はみんなボウリングのスコアばっかり競ってます。ゲームのスコアもやってくれよ~……。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
毎週土曜日ゲーム大会開催中です!!

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
いよいよ夏本番! 暑さに負けずにゲームをやり込もう! 夏は『DDR』や『ギター』、『ドラム』の新作に『キン肉マン2』が登場! ご期待ください!

●えの木(高知県)
SPS氏率いる四国シューター軍団の皆さま、ご来店ありがとうございます。えの木の新メニューに「生ドゥーム定食」が加わりました。兵庫・岐阜・愛知・埼玉・静岡からの『麻雀格闘倶楽部』遠征も乙!!

●モンキーハウス本館(福岡県)
『旋光の輪舞SP』(ミカ) 47,238,330/NML@そんなことより対戦しようぜ お疲れ様でした。自分も頑張らないと。byスコア担当

●スポラ九品寺(熊本県)
『バトルファンタジア』2セット入荷しました。byスポラ

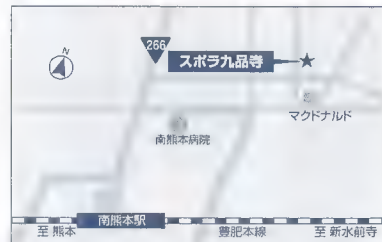
●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
闘劇に向け、格闘ゲーマーの皆さんは調整に余念が無いようです。まだお越しになっていない皆さんも、鹿児島中央駅より歩いて5分の当店で腕を磨いてみませんか? スロットもありますよ。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
だんだん暖かくなってきました。それに便乗するまでもなくハリケーンは毎週末のイベントなどである意味熱い!! 新しい常連さんたちも増えて大盛り上がりです。みんなで熱くなろうぜぃ!!

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

~さらなる戦場を求める挑戦者たちへ~

スポラ九品寺

- 熊本県熊本市九品寺5丁目10-15
- TEL:096-372-5700
- 10:00~24:00

『連ザⅡ』や『三国志大戦2』、メダル・スロットまであらゆるジャンルのゲームをそろえています!! ぜひお越しください。近日スポラ九品寺の姉妹店、スポラ菊陽店がOPENします。そちらの店舗もよろしくお願いします。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◎店舗名 ◎連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

むちむちポーク！

【むちむちピンク2周】、【むちむちブルー 2周】、【むちむちイエロー 2周】、【むちむちピンク1周END】、【むちむちブルー 1周END】、【むちむちイエロー 1周END】の6部門のスコアで集計します。
■工場出荷設定 [difficulty1:NORMAL、difficulty2:MIDIUM、extend:1,000,000EACH、player count:3]

雷電Ⅳ

【ライトソロ】、【ライトダブル】、【オリジナルソロ】、【オリジナルダブル】の４部門で集計します。
■工場出荷設定 [難易度：LV3、自機数：3機、ボム数：3発]

ハイスコア集計ルールの告知について

ハイスコアの新規集計タイトルおよび、集計方法が変更になるタイトルについて、集計ルールの告知方法を今後は以下のように定めます。

1. 新規タイトルの集計開始は、稼働から2週間たった後の締切からとします。

2.集計部門に変更がある場合は随時ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)上で告知し、ウェブサイトに掲載されているルールを最新として扱います。

※アルカディアの誌面でも告知してまいりますが、月刊という刊行ペースの都合上、急なルール変更に対応できないことがございます。最新のルールはウェブサイトでご確認ください。

3.ハイスコアの申請数が多い場合には、予告無く単一集計からキャラ別にルールが変更になる場合があります。

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア10月号掲載）は
2007年7月16日(日・祝)
までに出されたスコアで、
7月18日(水)当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の
虎爺ゲーセン狂騒曲
第三十五回「わな」

e-sportsでメシを食っていける……そう考えていた時期が僕にもありました。まだまだゲームが世界競技として認められるには時間が掛かりそうですね。といった話でござい。

さわたり「アジア室内競技大会って知ってますか？」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、アジアの室内競技の大会じゃな」
さわたり「まぁ、概ね正解です」
ぶっちゃけ先生「つか、そのまんま大正解じゃろ！ ぶっちゃけ！」
さわたり「ハイハイ。このアジア室内競技大会ってのは、OCA（アジアオリンピック評議会）により開催される、スポーツ競技大会なんですよ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そのまんまじゃの」
さわたり「問題は、その2007年の闘いでビデオゲームが取り上げられるってことです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、eスポーツというやつじゃのー」
さわたり「そうですそうです。純然たるオリンピックとはやや違いますが、こうしたスポーツ競技大会にゲームが取り上げられることに注目！ とはいえPCゲームが中心なので、やや話題に欠けているんですが」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、家庭用じゃないところが、国内の盛り上がりとして先行き不安じゃな」

●

というわけで、アジア室内競技大会である。
今件について、ご存知の方が少ないと思われるので超簡単に説明しよう。この10月にマカオで開催されるアジア室内競技大会に、PCゲーム3タイトルが正式種目として競われることになった、というわけ。
とはいえ「日本からだれが出場するのか」という問題の前に、いくつもの問題がある。まずは、このようなオリンピック出場選手（日本人選手団）となるには、国内唯一の統括団体が必要であり、その団体が「日本代表選手」を公平・公正なルールに基づき、選考しなければならない。
日本では、ゲームはあくまでも産業的な側面が強く、いくらポップカルチャーともてはやされても、現実は企業論理が強い「ビジネスツール」である。特に家庭用ゲーム機においては、日本企業が世界の家庭用ゲーム市場をハード面から席巻していたため、名実ともにゲーム先進国になった。だが、その他のゲーム後進国が歩んできた「PCゲーム市場」が日本においてシュリンクしてしまい、PCゲーム市場が培ってきたネットワークゲーム文化が立ち遅れてしまう。これらPCゲーム市場を支えている一面として欠かせない要素……それがeスポーツと呼ばれる「競技文化」である。……文化というと語弊もあるが、とにかく競技＝対戦という構図によりスポーツ的な優劣を決める大会を開催する。これが盛んな諸外国に比べ、日本は非常に立ち遅れている。これにより、統括団体の設立はおろか、PCゲームの大会などへの盛り上がりも欠如し、日本はeスポーツ後進国となってしまった。
だが、立ち遅れていることには、前述の市場構造以外の理由がある。それをしっかりと考えるべきだろう。（この続きは次号で）

次号予告

真夏の祭典まであと少し！

闘劇'07
SUPER BATTLE OPERA
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL

闘って闘って、闘い抜いたその先にしか見えない光景がある。ゲームを愛するだけでなくゲームに愛されることも勝利の条件となる国内最大の格闘ゲーム大会、『闘劇』。次の号が出るころには本選出場者もすべて決まっている。ここからのドラマを見逃すな！

ゲームを遊ばずしてなんとする！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"（SNKプレイモア）

Answer×Answer（セガ）

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）

サイレントヒル・アーケード（KONAMI）

7月27日発売の「闘劇魂」も合わせてチェック！

次号 2007年9月号は 2007年 7月30日（月）発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
9月号（2007年7月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
10月号（2007年8月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

10月号／7月13日（金）必着
11月号／8月16日（木）必着

ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61955-05

2007年1月14日に埼玉POPYで開催された第五回【軍総杯】5on5を、ムックとDVDにあますところなく収録。引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた戦いのドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様だ。

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよならQudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな部分などもバッチリ収録!

ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2 若き獅子の鼓動遊戯指南書 奮迅之心得

定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！　追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

ACADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス

定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラデザの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストを多数収録。エンディング集やセリフ集など各種データも掲載。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book –Keep it MORAL–

価格：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-69

すぐに役に立つ、最新バージョンのフレーム数値を完全収録！　付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	○
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝え下さい。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.entrtbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazne.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●7月末の全国決勝大会を前に、各地のエリア決勝では波乱も起こっている『三国志大戦2』ですが、その全国大会に合わせてムックが発売されます。どうぞよろしく。さて、ムックの企画の一環ということで、香港の大会を取材しました。「三国志」という中国の題材をアレンジした本作が、本場のプレイヤーにどう受け入れられているのか気になっていましたが、日本語の表示を苦にする風でもなく、日本と同様にとても盛り上がっていました(人気のあるカードの傾向も日本と同じでしたし)。
専用のsnsが開設されるなど、かつてない規模でプレイヤー同士のつながりが発展してきた本作ですので、言葉が通じない海外のプレイヤーとも本作を通じて交流ができることを期待してしまいます。まだ日本と海外の通信対戦は実現していませんが、いつか日本に居ながら見知らぬ海外のプレイヤーと世界対戦ができる日が来ることを願ってやみません。(及川)

●『鉄拳6』を見た。気が早い話だが、闘劇'08の種目として期待されるだけでなく、今後の対戦格闘ゲームシーンやビデオゲームが中心のロケーションからも期待されるタイトルになる。いろいろな意味で大きな役割を担ってほしい。(猿渡)

●プライベートショーVer.の『鉄拳6』取材してきました。後記の校了後に記事を作り始めるギリギリ具合の最速リポート。朝まで作業されて30時間寝ていない状態でインタビューを受けていただいた開発の皆さまに多謝です。(上野)

●アルカディア編集部では編集者を募集中です。同時に、アルカディアモバイルでもスタッフを募集中。世の中に二つと無い職場なので、やりがいはあると思います。気分としては、経験・学歴不問! まずご応募を。(杉田)

●皆様の意見を元にアルカディアモバイルは随時進化中。ぜひ一度アクセスをば。それにしても時間と体力と堪忍袋の緒の強度が足りませぬ。ビリーズブートキャンプ&酒&ストレスで、この2カ月で6kg体重落ちました。わらい。(花澤)

●7月1日で闘劇予選の行程は終わりを告げ、残すは8月11～13日に開催する、「闘劇'07 FINAL」! その目前、7月27日発売予定の「闘劇魂Vol.6」を読んで、出場・観戦前の予習をしておこう!(霜田)

●椎間板ヘルニアなど、骨格と神経の干渉する病気は本当にきつい。私も腰痛持ちなので、よく分かるそのつらさ、です。で、かくいう私もなぜこの話題かというと、編集部で腰痛が大流行中なのです。もしや伝染性腰痛?(崎枝)

●取材で闘劇予選にお邪魔してますが、意外なプレイヤーの苦戦など、予想できなかった展開。まぁ、個人的には混戦の方が盛り上がるんですが。というわけで、旅館ふなむしもキレイになったしゲームするか!(itakyoの延髄)

●インタビュー取材のだいご味は、有名人に会える、というミーハーなものもありますが、誌面に掲載できないような裏話が聞けること。今回、ある会社の開発の方に取材したんですが、「マジですか! へえー!」の繰り返し。(伊藤)

●冷房の季節が到来。自分の席は空調送風口のすぐ横で、その寒さたるや凍えるほどコールド。空気の流れが悪く1m先は猛暑なので、容赦無く18℃とかに設定されたり。大体、何で送風口がフロア端の低い位置に……。(河野)

●『GCB』がバージョンアップ! バニング大好きな自分としては、今回のバージョンアップは、うれしい反面ちょっと複雑なところも。話は変わりますが、通り名でロートルとか出ないんですかね。【黒きロートル】とか使いたいです。(上田)

●この号が出るころには、闘劇'07FINALの出場者がほぼ出そろっているでしょう。惜しくも予選通過できなかった人も、当日予選という最後のチャンスがあります。諦めずに修練してください。直前情報満載の闘劇魂Vol.06もヨロシク!(&ぅ)

●学生時代のゲーセン仲間が某稼働中ゲームのポスターを作成したと聞いてビックリ! さらに、闘劇の店舗予選のポスターにも関わってたとのことで2度ビックリです。人生どこでつながるかわからないものですねえ。(佐藤)

●『鉄拳6』をほんのちょっとだけプレイしました。キャラが増え、新システムが搭載されるとのことで、稼働が楽しみです。稼働が楽しみといえば今月掲載した『D1GP ARCADE』。早く「ドリドリ」してみてぇ。(野口)

●A-Fro宛などのイラストのお手紙を見るのが楽しみです。かわいいイラストやかっこいいイラストなどに、ホームページアドレスが書かれていると、見にいってみたいと思います。では、皆さんお手紙待ってます!(金子)

編集者募集中

アルカディア編集部では編集者を探しています。詳しくは、下記のサイトをご参照ください。
arcadiamagazine.com
http://www.arcadiamagazine.com/

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/及川 司/崎枝 雄悟/伊藤 卓弘/上田 裕生/佐藤 健/金子 拓真
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/MVP おおさか/OYZ/カイゼルちくわ/がーくん/KYO/極限堂/閃屋/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/ケンちゃん/小山 祥之/C・LAN(トリスター)/ジャイアン/庄司卓/白/スカ/ずるずる㊧/ソビエト/ソブ/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/decoy/ニクマン/ぬのまる/パチ/罰帝/はと/ハメコ。/fan114/腐乱人形/マンモス丸谷/矢永・ゆきのせ/ラオウ/ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/割石 芳司
■営業部 後藤 剛 堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男、原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子 梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/北根 紀子
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/山内 ユリコ

月刊アルカディア 8月号 [No.087] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.087

第8巻 第8号 通巻第87号 平成19年8月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-08
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は76ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア8月号[No.87]アンケート対応番号

1 悠久の車輪～Eternal Wheel～
2 鉄拳6
3 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
4 ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
5 D1GP ARCADE
6 サイレントヒル・アーケード
7 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
8 BASEBALL HEROES 2
9 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
10 アクエリアンエイジ オルタナティブ
11 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
12 ハーフライフ 2 サバイバー
13 むちむちポーク!
14 BattleFantasia
15 アルカディアエクストラ最新刊情報
16 アルカディアモバイル
17 アーケードニュースアナライズ
18 アルカディアデータベース
19 日本縦断ゲームセンターマップ
20 読者プレゼント
21 メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
22 キン肉マン マッスルグランプリ2
23 雷電Ⅳ
24 アルカナハート FULL!
25 GUILTY GEAR XX ΛCORE
26 2 SPICY(トゥー スパイシー)
27 機動戦士ガンダム0083カードビルダー
28 機動戦士ガンダム 戦場の絆
29 バーチャファイター5
30 Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
31 頭文字D ARCADE STAGE 4
32 バトルギア4 Tuned
33 ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
34 鉄拳5 DARK RESURRECTION
35 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
36 パチャっ子インフィニティ5
37 ビート・レイジング
38 BEMANIトップランカー決定戦Archive
39 beatmaniaⅡDX14 GOLD
40 pop'n music15 ADVENTURE
41 闘劇予選リポート
42 セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
43 ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
44 すくすく犬福2～もっとすくすく～
45 プライズワンダーランド
46 アルカディアフロンティアーズ
47 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48 設定資料集
49 猛者通信DOS龍
50 アーケードゲームライブラリー
51 VGMラボ
52 ゲームセンターイベントリスト
53 アルカディアクーポン
54 ハイスコア全国集計
55 次号予告
56 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
57 アルカディアエクストラ バックナンバーリスト
58 編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

No.087

アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　〕

ゲームセンター名〔　　　〕

Q5. アーケード版トレーディングカードゲームをプレイしますか？　NOの方は理由も教えてください。

A5. □YES　□NO〔　　　〕

Q6. Q5でYESと答えた方にお聞きします。一番好きなタイトルを教えてください。

A6. □アクエリアンエイジ　□Quest of D　□三国志大戦2　□ベースボールヒーローズ2
□WCCFシリーズ　□その他〔　　　〕

Q7. Q5でYESと答えた方にお聞きします。最近もっともよく遊んでいるトレーディングガードゲームのタイトルと、その理由を教えてください。

A7. □アクエリアンエイジ　□Quest of D　□三国志大戦2　□ベースボールヒーローズ2
□WCCFシリーズ　□その他〔　　　〕

理由〔　　　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

バーチャファイター5 全国大会

格闘新世紀Ⅳ

2007.3.24 at Differ Ariake

DVD

決勝トーナメント全63試合をDVD2枚にわたって収録!

DISC 1

決勝トーナメント1回戦全32試合を収録!

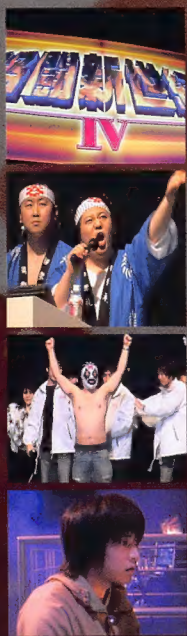
全国の激戦をくぐりぬけた64人の強者たちが激突! DISC1では、イベントオープニングから選手入場、そして1回戦全32試合の模様をお届けします!!

DISC 2

2回戦から決勝戦まで!さらにあの番組VFトゥデイも!!

2回戦から決勝戦まで、いずれも目の離せない熱戦の模様を収録! もちろん、副音声にはおなじみセガの斎藤氏と深見氏による実況解説を収録しました!

VFトゥデイを特別収録!

VF.TVで放送されている特別番組、バーチャファイタートゥデイをDVDに特別収録!

呼び覚ませ! 頂点を掴む魂の一撃を

ファミ通DVDビデオ バーチャファイター5 格闘新世紀Ⅳ DVD

2007年6月7日発売 DVDビデオ2枚組 標準価格 ¥5,040[税込]

EBDVD-00022/片面一層×2枚/COLOR/MPEG2/複製不能/4:3 1.オリジナル 2.副音声解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ NTSC 日本国内向

商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

月刊アルカディア ARCADIA 087
発行人/浜村 弘一 編集人/青柳 昌行 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-08

4910115470871
00619